

**METODE PSIKOEDUKASI DAN *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN KONTROL SOSIAL ORANG TUA PADA
PENGUNAAN *GADGET* ANAK**

SKRIPSI



Oleh :

**Sabila Anggarawati
201410230311287**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

**METODE PSIKOEDUKASI DAN *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN KONTROL SOSIAL ORANG TUA PADA
PENGUNAAN *GADGET* ANAK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh :

**Sabila Anggarawati
201410230311287**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Metode Psikoedukasi dan *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kontrol Sosila Orang Tua Pada Penggunaan *Gadget* Anak
2. Nama Peneliti : Sabila Anggarawati
3. NIM : 201410230311287
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang:
6. Waktu Penelitian : 13 Januari 2018

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal

Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji: ()

Anggota Dewan Penguji : 1. ()

2. ()

3. ()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.Si

Uun Zufiana, M.Psi

Malang, Februari 2018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

M. Salis Yuniardi, S.Psi, M.Psi, Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sabila Anggarawati
NIM : 201410230311287
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Metode Psikoedukasi dan *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kontrol Sosial Orang Tua Pada Penggunaan *Gadget* Anak

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 27 Januari 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Yang menyatakan,

Siti Maimunah, S.Psi., M.M., MA

Sabila Anggarawati

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis memunajatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Metode Psikoedukasi dan *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kontrol Sosial Orang Tua Pada Penggunaan *Gadget* Anak” yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyadari bahwa selama masa perkuliahan dan dalam proses penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk serta bantuan dalam bentuk apapun kepada penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu M.Salis Yuniardi, S.Psi., M.Psi., P.hD., Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Siti Maimunah, S.Psi., M.M., MA selaku Ketua Program Studi.
3. Ibu Dr Iswinarti M.Si dan Ibu Uun Zufiana M.Psi., selaku dosen pembimbing
4. Kepada seluruh subjek penelitian dan staf Kelurahan Blimbing Kota Malang yang telah membantu kelancaran penelitian ini
5. Keluarga tersayang, Papah, Mamah, dan Rama yang akan selalu menjadi motivasi utama untuk tidak pernah putus asa.
6. Keluarga baru selama di Malang, Puput, Fidi, Heppi, Nata, Inok dan Winda yang telah menjadi saudara baru selama empat tahun kuliah, berorganisasi, serta berbagi segala hal bersama.
7. Kakak tersayang mbak Putri, Mbak Rusmaini, Mbak Dhea, Mbak Lilis dan Mbak Ifa yang telah membimbing dan menjadai kakak yang baik selama di Malang
8. Teman tercinta Aulia Nur Imanda yang telah berjuang bersama – sama untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman – teman Sanggar Seni Bellbaba yang telah mengajarkan banyak hal selama empat tahun berkuliah
10. Teman – teman alumni SMKN 1 Blitar Jurusan TP3TV angkatan 2011 yang selalu memberi dukungan dan doa
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak memberikan bantuan dalam bentuk apapun kepada penulis .

Penulis menyadari bahwa tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan oleh penulis. Meski demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti secara khusus, dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, 28 Juli 2017
Penulis

Sabila Anggarawati

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN	2
LANDASAN TEORI	5
Psikoedukasi	5
Mind Mapping	6
Kontrol Sosial	8
Peran Orang Tua.....	9
HIPOTESA	12
METODE PENELITIAN	12
Rancangan Penelitian	12
Subjek Penelitian	13
Variabel dan Instrumen Penelitian	13
Prosedur dan Analisa Data	14
HASIL PENELITIAN	16
DISKUSI	19
KESIMPULAN DAN IMPLIKASI	22
REFERENSI	22
LAMPIRAN	26

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian	13
Tabel 2. Validitas dan Realiabilitas	14
Tabel 3. Karakteristik Subjek Penelitian	15
Tabel 4. Deskripsi Uji <i>Mann Whitney</i> Data <i>Pre test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	16
Tabel 5. Deskriptif Uji <i>Wilcoxon</i> data <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	17
Tabel 6. Deskriptif Uji <i>Mann Whitney</i> data <i>Gain Skor</i> Kelompok Eksperimen Kelompok Kontrol	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	12
Gambar 2. Perbandingan Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelompok Kontrol	17
Gambar 3. Perbandingan Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelompok Eksperimen.....	18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Psikoedukasi dan <i>Mand Mapping</i>	26
Lampiran 2. Skala Penelitian	48
Lampiran 3. <i>Blueprint</i>	51
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Realiabilitas Skala Kontrol Sosial.....	54
Lampiran 5. Skor <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	58
Lampiran 6. Hasil Uji Analisis <i>Mann Withney dan Wilcoxon</i>	62
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan	66
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian	68



METODE PSIKOEDUKASI DAN *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN KONTROL SOSIAL ORANG TUA PADA PENGGUNAAN GADGET ANAK

Sabila Anggarawati
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
anggarasabila@gmail.com

Kontrol sosial merupakan segala proses baik direncanakan maupun tidak direncanakan, yang bersifat menididik, mengajak, bahkan memaksa, suatu individu agar mematuhi kaidah – kaidah dan nilai – nilai sosial yang berlaku. Kurangnya kontrol sosial orang tua dalam hal penggunaan *gadget* pada anak akan menimbulkan berbagai dampak negatif dari segi psikis maupun fisik. Psikoedukasi dan *mind mapping* dipilih sebagai metode intervensi untuk meningkatkan kontrol sosial orang tua dalam hal penggunaan *gadget* pada anak. Tujuan intervensi ini yaitu untuk meningkatkan kontrol sosial orang tua pada penggunaan *gadget* anak yang dilakukan dengan pemberian psikoedukasi dan *mind mapping*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *control group pre-test post-test*. Alat ukur yang digunakan yaitu skala kontrol sosial orang tua. Hasil penelitian menunjukkan Uji Wilcoxon ($p = 0,002$) dan uji Mann Whitney ($p = 0,000$) yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa psikoedukasi dan *mind mapping* dapat meningkatkan kontrol sosial orang tua pada penggunaan *gadget* anak.

Kata kunci : psikoedukasi , *mind mapping*, kontrol sosial

Social control is any process planned or unplanned, which is to investigate, encourage, even force, an individual to comply with prevailing social values. This topic is important to examine when it comes to the use of social gadgets. The lack of social control of the parents in terms of use of gadgets in children will encompass various negative impacts in terms of psychological and physical. Psychoeducation and mind mapping are selected as a method of intervention to improve parental social control in terms of use of gadgets in children. The purpose of this intervention is to improve the social control of parents on the use of child gadgets that are done with the provision of psychoeducation and mind mapping. This research is an experimental research with control group pre-test post-test design. The measuring instrument used is the social control scale. The result of the analysis using paired sample t test with the result ($Z = -4,103$; $p = 0,000 < 0,05$ = meaning there is significant difference between pretest and posttest score. It can be concluded that psychoeducation and mind mapping increase social control of parent at use of child gadgets.

Keywords: psychoeducation, mind mapping, social control

Perkembangan teknologi membuat manusia semakin mudah dalam melakukan komunikasi jarak jauh hal ini tentu karena hampir setiap orang memiliki *gadget* masing – masing. Pengertian *gadget* sendiri adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* adalah (*Laptop, MP3 Player, Smartphone, Tablet, Netbook, E-Reader, Xbook, Camera*). *Gadget* yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat adalah *handphone* atau *smartphone*. Menurut Menkominfo pada tahun 2014 bisa dikatakan hampir semua orang menggunakan *gadget* (telepon seluler), yakni sekitar 270 juta pengguna, sementara itu jumlah sambungan internet di Indonesia memiliki 47 juta penggunaan.

Berdasarkan riset yang dirilis Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau (APJII) pada tahun 2016 generasi muda dalam rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka presentase hingga lebih dari 80 persen pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut relatif tinggi ketimbang penduduk kelompok usia lainnya. Meski demikian, temuan paling mengejutkan dari survei APJII ini adalah persentase pengguna internet pada kelompok usia 10-14 tahun yang mencapai 100 persen dengan jumlah 768 ribu. *Pew Research Center* (2010) menerbitkan hasil statistik yang menunjukkan bahwa hampir 80% remaja Amerika membaca blog interaktif setiap hari dan meninggalkan komentar dan menambahkan tautan di dalamnya. Tetunya hal ini akan berdampak bagi perkembangan fisik dan psikis anak-anak. Fish (2000) menyatakan bahwa content media sosial atau pemakaian internet yang terus menerus akan memberikan efek terhadap pola pikir pada para remaja.

Chika (2016) dalam penelitiannya menunjukkan banyak dari mahasiswa Nigeria yang menjadi korban dari dampak negatif internet, dimana sebanyak 3.033 mahasiswa melakukan rencana pemerkosaan dan menjadi malas belajar. Seperti sudah menjadi hiburan, mereka menikmati sajian *content* dewasa yang mudah diakses dan membuat kecanduan pada *gadget*. Josh (2001) mencatat bahwa tingkat kasus pemerkosaan dan kerusakan moral terjadi di kalangan masyarakat meningkat. Hal ini merupakan dampak dari banyak remaja yang di ketahui telah kecanduan menggunakan *gadget*. Bukan itu saja para remaja yang baru lulus SMA di Nigeria melakukan berbagai tindak kriminal seperti mengkonsumsi narkoba, pembunuhan dan perampokan semua hal ini mereka pelajari dari informasi yang didapat dari internet.

Hal serupa juga terjadi pada anak - anak di lingkungan Kelurahan Blimbing Kota Malang, dari hasil asesmen yang telah dilakukan sebagian menunjukkan sebagian anak mencuri-curi kesempatan melihat tontonan video yang berisi *content* dewasa tanpa sepengetahuan orang tua. Selain itu ketika melakukan interaksi sosial langsung seperti halnya pertemuan karang taruna, para anggota lebih sibuk dan fokus dengan menggunakan *gadget*nya masing – masing. Sebagian anak – anak juga memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* atau *smartphone* di rumah masing – masing dari pada keluar dan bermain bersama teman- temannya. Anak – anak juga selalu asik untuk bermain *games* dalam waktu yang lama hingga lupa waktu untuk melakukan aktifitas lainnya. Bahkan

sebagian anak yang sudah menggunakan kacamata karena terlalu sering melihat layar *handphone*. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan *games* tidak hanya dialami oleh remaja, tetapi juga anak-anak dan orang dewasa awal (Kuss 2013). Data BBC pada tahun 2007 yang dilansir oleh Young (2009) mengungkapkan *internet gaming addiction* menjadi masalah kesehatan masyarakat yang serius di Cina.

Hal ini terjadi karena tidak ada batasan atau aturan dari orang tua dalam menggunakan *gadget*. Selepas pulang sekolah, sebagian anak langsung pergi bermain tanpa diawasi oleh orang tua, karena orang tua yang sibuk bekerja. Pada akhirnya anak tersebut bermain *gadget* berupa *smartphone* atau orang tua memberikan tablet khusus bermain *game* agar anak tersebut tidak dapat mengakses internet. Sebagian orang tua merasa lebih aman dan nyaman ketika membiarkan anak bermain *gadget* di rumah daripada bermain di luar rumah yang dirasa belum tentu aman mengingat kondisi lingkungan rumah yang dekat dengan jalan raya. Hal ini menjadi masalah dipengaruhi kurangnya kesadaran orang tua tentang pentingnya kontrol atau pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

Triwidodo & Dewi (2012) menyatakan penelitian yang dilakukan di Universitas Maryland menunjukkan seorang dapat berubah menjadi lebih egois dan antisosial saat sedang menggunakan ponsel, hal ini bertentangan dengan pendapat para pengguna ponsel dan pengguna jejaring sosial yang percaya ponsel dapat membuat mereka lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain. Faktanya disaat para pengguna lebih dekat dengan orang lain di jarak jauh, mereka justru lebih mengabaikan orang-orang yang berada di jarak dekat. Hal ini menjadi permasalahan karena menurut teori kehadiran sosial Nuredah (2016) berpendapat komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Penelitian yang dilakukan mengenai dampak pemakaian internet yang dilakukan oleh tim peneliti di Carnegie Mellon University menemukan bahwa pemakaian internet tinggi akan berdampak pada menurunnya hubungan dengan keluarga dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Internet memiliki dampak buruk pada hubungan sosial bertatap muka langsung. Internet juga dapat menyebabkan orang mengubah hubungan sosial yang kuat yang dikembangkan dalam komunitas langsung dengan hubungan sosial lemah yang dibangun di lingkungan virtual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya kesadaran akan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Menurut Panji (2014) peran orang tua dalam pemakaian *gadget* pada anak sangat penting sekali, orang tua harus bisa mengawasi dan mengontrol atau membatasi pemakaian *gadget* bagi anak-anak, karena dampaknya sangat serius bagi perkembangan anak-anak. Orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak harus sesuai dosis. Maksud dari dosis disini adalah memberikan ponsel pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak. Jadi orang tua cukup memberikan *gadget* ketika anak-anak benar membutuhkan dan tetap dalam pantauan atau pengawasan dalam penggunaannya. Setiap keluarga mempunyai peraturan yang berbeda-beda dalam kontrol aktivitas anak. Oleh

karena itu, dibutuhkan negosiasi peraturan yang dibuat antara orang tua dan anak. Menurut Edy (2015) orang tua melakukan peranan mereka dengan cara memberikan batas waktu dalam penggunaan internet yaitu memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang aturan penggunaan internet yang dibatasi hal ini berkaitan dengan waktu dan hal-hal apa saja yang dapat diakses. Orang tua tidak hanya sekedar melarang tetapi anak juga tahu alasan mengapa dibuat aturan seperti itu, kemudian setelah diberi penjelasan maka antara orang tua dan anak membuat perjanjian mengenai penggunaan gadget.

Orang tua harus memperhatikan anak dalam penggunaan *gadget* agar anak tetap memiliki hubungan interaksi sosial yang baik. Monks, Knoers & Haditono (1985) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak pertama kali ditanamkan oleh orang tua dalam keluarga melalui aturan-aturan, sikap dan tindakan yang dilihat oleh anak dari orang tua. Orang tua perlu melakukan kontrol sosial, Menurut Muin (2004) kontrol sosial adalah segala proses baik direncanakan maupun tidak direncanakan, yang bersifat menididik, mengajak, bahkan memaksa, suatu individu agar mematuhi kaidah – kaidah dan nilai – nilai sosial yang berlaku. Secara spesifik, *social control theory* menekankan adanya supervisi dan perilaku moral dapat diberikan oleh orang tua sehingga dapat mengurangi angka kenakalan. Waster, Wester (2008) mengungkapkan 500 remaja melaporkan, bahwa penyebab kenakalan dikarenakan rendahnya supervisi orang tua, tidak adanya apresiasi yang diberikan orang tua sebagai bentuk *reinforcement*, dan rendahnya keterlibatan dalam aktifitas kebersamaan. Dengan demikian, orang tua perlu meningkatkan kontrol sosial kepada anak khususnya dalam hal penggunaan *gadget*.

Pemberian dan peningkatan kontrol sosial ini dapat dilakukan oleh orang tua dengan cara mengikuti psikoedukasi. Metode intervensi psikoedukasi sendiri terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta dapat memberikan solusi dari permasalahan yang sedang dialami oleh individu atau kelompok. Sebagaimana (Karunia & Cahyanti (2015) mengenai penelitiannya tentang pemberian psikoedukasi terhadap guru untuk anak ADHD. Hasilnya psikoedukasi mengenai ADHD terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan guru melakukan deteksi dini masalah ADHD pada siswa dan meningkatkan keterampilan intervensi dalam kelas. Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Yulita (2013) menunjukkan psikoedukasi efektif dilakukan kepada orang tua untuk meningkatkan pengetahuan seksualitas remaja retardasi mental ringan. Psikoedukasi diberikan bertujuan menambah pengetahuan dan wawasan orang tua mengenai kontrol sosial dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Psikoedukasi adalah metode intervensi yang fokus mendidik partisipannya mengenai tantangan atau masalah-masalah dalam hidup. Intervensi ini dapat dilakukan pada individu, keluarga, dan kelompok, membantu partisipan mengembangkan sumber-sumber dukungan dan dukungan sosial dalam menghadapi tantangan tersebut, dan mengembangkan keterampilan *coping* untuk menghadapi tantangan tersebut (Walsh, 2010). Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan psikoedukasi yang menjadi metode intervensi pada penelitian ini digunakan pengetahuan dan wawasan orang tua terkait bagaimana orang tua mengontrol kegiatan anak khususnya pada penggunaan *gadget* dengan benar.

Selain dengan cara menghentikan penggunaan *gadget* secara langsung. Karena cara tersebut kurang tepat. Penggunaan *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif akan tetapi ada dampak positif yang dapat diperoleh anak apabila orang tua memberikan kontrol yang benar terhadap penggunaannya.

Metode intervensi yang kedua adalah *mind mapping*. *Mind mapping* akan memudahkan orang tua dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Penelitian yang dilakukan Zempetakis, Leonidas A, Trionis & Loukas (2007) menjelaskan bahwa teknik *mind mapping* memberikan kontribusi yang signifikan untuk belajar siswa, terutama dalam bidang pendidikan karena peta pikiran dapat mengajarkan teknik dan menghubungkan peta pikiran dengan pelajaran mereka. Penelitian lain yang mendukung, dilakukan oleh Prianti (2013) menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran, siswa memperoleh nilai rata-rata yang meningkat. *Mind mapping* merupakan metode mencatat kreatif yang memudahkan dalam mengingat banyak informasi (Bobi DePorter, 2002). Menurut Tony Buzan (2012) dengan menggunakan teknik *mind map* maka akan memudahkan untuk mengingat, membuat catatan dengan lebih baik, memunculkan ide, menghemat waktu, dan berkonsentrasi. Metode diperkenalkan oleh Tony Buzan (2004) ini membuat bentuk penulisan catatan penuh warna dan bersifat visualisasi pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh area kemampuan otak, yang bisa dikerjakan oleh satu orang atau sebuah tim yang terdiri dari beberapa orang.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan perlu adanya kontrol sosial orang tua kepada anak dalam hal penggunaan *gadget* dengan menggunakan penelitian eksperimen berupa metode intervensi psikoedukasi dan *mind mapping*. Tujuan penelitian ini sendiri adalah mengetahui pengaruh intervensi metode psikoedukasi dan *mind mapping* terhadap kontrol sosial orang tua pada penggunaan *gadget* anak. Manfaat teoritis yang dapat didapatkan yaitu penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu psikologi terutama metode intervensi kelompok melalui psikoedukasi dan *mind mapping* tentang kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak. Selain itu, manfaat praktisnya diharapkan penelitian ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada orang tua, di mana dapat meningkatkan kontrol sosial kepada anak dan lebih memperhatikan anak dalam hal penggunaan *gadget*.

Psikoedukasi

Menurut Walsh (2010) psikoedukasi adalah suatu intervensi yang dapat dilakukan pada individu, keluarga, dan kelompok yang fokus pada mendidik partisipannya mengenai tantangan atau masalah dalam hidup, membantu partisipan mengembangkan sumber-sumber dukungan dan dukungan sosial dalam menghadapi tantangan tersebut, dan mengembangkan keterampilan *coping* untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. Psikoedukasi adalah suatu bentuk pendidikan ataupun pelatihan terhadap seseorang dengan gangguan psikiatri yang bertujuan untuk proses treatment dan rehabilitasi. Tujuan dari psikoedukasi adalah mengembangkan dan meningkatkan penerimaan pasien terhadap penyakit ataupun

gangguan yang sedang alami, meningkatkan partisipasi pasien dalam terapi, dan pengembangan *coping mechanism* ketika pasien menghadapi masalah yang berkaitan dengan penyakit yang di deritanya. (Bordbar & Faridhosseini, 2010).

Brown (2011) menjelaskan psikoedukasi dengan secara lebih luas, psikoedukasi kelompok dapat bervariasi dari hanya berupa kelompok diskusi hingga menjadi suatu kelompok *self-help*. Beberapa bentuk kelompok yang termasuk dalam psikoedukasi namun memiliki setting dan konten informasi yang berbeda, misalnya *task group* yang bertujuan untuk pencapaian penyelesaian tugas. *Training/work group* bertujuan untuk membuatnya mampu memenuhi harapan dari pekerjaannya. *Training/social skill group* fokus pada pengembangan keterampilan sosial yang bertujuan untuk pencegahan ataupun remedial. Psikoedukasi adalah treatment yang diberikan secara profesional dimana mengintegrasikan intervensi psikoterapeutik dan edukasi (Lukens & McFarlane, 2004) ini mengatakan bahwa psikoedukasi dapat diterapkan pada berbagai *setting* misalnya bisnis, rumah sakit, perguruan tinggi, lembaga pelayanan masyarakat, komunitas, dan bahkan militer.

Disisi lain Rachmaniah (2012) menjelaskan definisi psikoedukasi adalah pengembangan dan pemberian informasi yang berbentuk pendidikan pada masyarakat tentang informasi yang berkaitan dengan psikologi populer atau informasi tertentu yang digunakan untuk mempengaruhi kesejahteraan psikososial masyarakat. Hal yang perlu digaris bawahi adalah metode dalam psikoedukasi adalah pengembangan dan pemberian informasi. Kemudian, ada berbagai macam pendekatan untuk menyampaikan informasi tersebut. Psikoedukasi sendiri bukanlah suatu bentuk pengobatan, namun psikoedukasi dirancang untuk menjadi bagian dari rencana perawatan secara menyeluruh.

Walsh (2010) menjelaskan berdasarkan pengertian yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa fokus dari psikoedukasi adalah sebagai berikut. (1) membantu partisipan mengenai tantangan hidup (2) membantu partisipan mengembangkan sumber – sumber dukungan dan dukungan sosial dalam menghadapi tantangan hidup (3) mengembangkan keterampilan *coping* untuk menghadapi tantangan hidup (4) mengembangkan dukungan emosional (5) mengurangi *sense of stigma* dari partisipan terhadap suatu gangguan (6) mengidentifikasi dan mengeksplorasi perasaan terhadap suatu isu (7) Mengembangkan keterampilan penyelesaian masalah (8) mengembangkan keterampilan *crisis-intervention*

Mind Mapping

Menurut Jansen dan Markowitz (2002) *mind mapping* merupakan teknik visualisasi verbal ke dalam gambar yang dapat membantu merekam dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Sedangkan menurut Andri & Saleh (2009) *mind mapping* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah ide, tema atau gagasan utama dalam materi pelajaran *Mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang

sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat bagus dan juga merupakan cara mudah untuk menyimpan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. *Mind mapping* dapat membantu kita untuk banyak hal seperti, merencanakan, berkomunikasi, belajar lebih kreatif, memusatkan perhatian, merumuskan permasalahan, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, belajar efisien serta melatih gambar keseluruhan (Buzan,2015).

Beberapa manfaat metode pencatatan menggunakan *Mind mapping*, antara lain (a) tema utama tergambar secara sangat jelas karena dinyatakan di tengah. (b) informasi teridentifikasi secara lebih baik. Informasi yang memiliki yang dirasa lebih penting diletakkan dengan tema utama (c) hubungan masing-masing informasi secara mudah dapat segera dikenali (d) lebih mudah dipahami dan diingat (e) informasi baru setelahnya dapat langsung digabungkan tanpa merusak keseluruhan struktur *mind mapping*, sehingga mempermudah proses dalam mengingat (f.) Buat masing-masing *mind mapping* sangat unik, sehingga mempermudah proses mengingat (g) gunakan kata kunci untuk mempercepat proses pencatatan

Beberapa hal penting dalam membuat peta pikiran ada di bawah ini, yaitu:

1. Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang posisinya diletakkan mendatar. Hal ini dikarenakan agar memberikan kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah.
2. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita memunculkan imajinasi, buat titik sentral semarik mungkin.
3. Menggunakan warna, karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih hidup dan akan membuat pikiran semakin kreatif serta menyenangkan;
4. Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi dan otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
5. Membuat garis hubung yang melengkung atau bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak
6. Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci ini mempermudah mengingat pola atau alur yang dimaksud
7. Menggunakan gambar, karena seperti gambar *central*, setiap gambar bermakna banyak kata.

Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan psikoedukasi sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan sedangkan *mind mapping* sebagai metode untuk membuat kerangka berpikir. Psikoedukasi sendiri disampaikan dengan metode ceramah. Adapun rangkaian kegiatan ini dibagi dalam beberapa sesi seperti sebagai berikut, kegiatan yang pertama adalah pengenalan serta penjelasan tentang

tujuan kegiatan psikoedukasi agar kegiatan lebih terarah. Sesi pertama yaitu masuk pada kegiatan inti yaitu penyangan video terkait gadget, perkembangan gadget atau teknologi hingga dampak yang diberikan bagi pengguna gadget khususnya bagi anak-anak. Penggunaan media video atau media audio visual ini bersesuaian dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Machmudah (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam psikoedukasi berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan ibu tentang *toilet training* anak toddler. Setelah penyangan video, ada sesi diskusi antara peneliti dan subjek dimana subjek berbagi cerita tentang kejadian atau pengalaman tentang permasalahan gadget dan anak. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Side, Hardin dan Tantere (2013) menyatakan penerapan metode diskusi dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI A SMA Negeri 11 Makasar dalam belajar.

Sesi kedua mengenai perkembangan anak, mulai dari pengertian, ciri-ciri hal – hal apa saja yang harus diperhatikan di setiap tahapan perkembangan. Setelah itu masuk ke sesi yang ketiga mengenai materi pokok yaitu pembahasan tentang kontrol sosial dan cara kontrol sosial orang tua kepada anak tentang penggunaan gadget. Sebelum memasuki sesi berikutnya, terdapat *energize*. Ada beberapa manfaat *energizer* atau *ice breaking* yaitu terjadi proses penyampaian dan penyerapan informasi secara optimal dan maksimal, tumbuhnya motivasi sekaligus menguatkan hubungan antara *trainer*, guru, pemateri dan *audience* dalam proses belajar mengajar (Suyoharjono, 1015). Sesi ke empat atau sesi yang terakhir yaitu penjelasan tentang *mind mapping*, setelah semua *audience* ikut serta dalam pembuatan *mind mapping* untuk membuat strategi kontrol sosial dalam penggunaan *gadget* anak atau menemukan solusi permasalahan yang dialami setelah mendapat materi – materi yang sudah disampaikan. Selanjutnya penutup kegiatan yaitu penyampaian kesimpulan dari semua kegiatan yang telah dilaksanakan.

Kontrol Sosial

Menurut Roucek (dalam Muin, 2004) kontrol sosial merupakan segala proses baik direncanakan maupun tidak direncanakan, yang bersifat menididik, mengajak, bahkan memaksa, suatu individu agar mematuhi kaidah – kaidah dan nilai – nilai sosial yang berlaku. Menurut Hirschi, kontrol sosial berpotensi menentukan perilaku seseorang agar sesuai dengan norma sosial di dalam suatu lingkungan (Krohn & Massey, 1980 h.529-544). Bentuk kontrol sosial ini terdiri dari empat elemen, yaitu *attachment* atau kelekatan, *commitment* atau komitmen, *involvement* atau keterlibatan, dan *belief* atau keyakinan (Booth, Farrell, & Varano, 2008).

Attachment atau kelekatan. Kelekatan merupakan faktor emosi. Hal ini mengartikan bahwa individu memiliki kecenderungan untuk melekatkan diri pada orang lain. Seseorang melakukan kelekatan ini dengan orang tua, sekolah dan teman sebayanya. Kualitas komunikasi, kebersamaan dan pemahaman seseorang akan memberikan rasa kepercayaan yang terjalin dengan baik. Jika kelekatan antar individu kuat hal ini akan membentuk suatu komitmen. **Commitment** atau komitmen merupakan komponen rasional dari suatu ikatan. Hal ini mengacu pada sejauh mana seseorang terlibat dalam kegiatan konvensional suatu kelompok.

Komitmen seorang yang tidak melakukan suatu tindakan, dimana hal itu merupakan pelanggaran dari kesepakatan yang telah disepakati oleh kelompok atau kumpulan individu. Jika kesepakatan itu dilanggar maka orang tersebut akan memiliki masalah. Hal ini dapat terbentuk jika suatu kelompok memiliki sebuah kelekatan. Contohnya seperti menghormati tradisi adat dan kesepakatan atau aturan dalam sebuah keluarga .

Involvement atau keterlibatan, keterlibatan seseorang berhubungan dengan seberapa banyak waktu yang dihabiskan seseorang untuk berinteraksi dengan individu lain dalam suatu kegiatan. Jika interaksi yang tepat dengan kegiatan maupun seseorang, seperti olah raga, kesenian dan lainnya merupakan kegiatan yang secara dominan dilakukan maka kemungkinan melakukan perilaku yang melanggar norma atau kegiatan negatif akan memiliki potensi yang kecil. Namun sebaliknya jika interaksi dan kegiatan yang kurang tepat maka seseorang pun akan semakin mudah terbentuk dalam diri anak. ***Belief*** atau keyakinan, keyakinan yaitu kesediaan dengan penuh kesadaran untuk menerima segala aturan. Keyakinan dalam nilai moral dari norma konvensional merupakan komponen keempat dari aspek kontrol sosial. Beberapa anak memiliki keyakinan yang lebih kuat dalam mengikat diri dalam aturan sosial, sehingga tidak cenderung memiliki komitmen terhadap kenakalan.

Peran Orang Tua

Peran merupakan pola perilaku individu yang dikaitkan dengan penempatan kedudukan atau posisi seseorang dalam bermasyarakat. Perilaku seseorang dalam bermasyarakat erat berhubungan dengan peran, dalam peran terdapat hak dan kewajiban yang harus dipenuhi dan dilakukan oleh setiap orang. Suatu peran harus dijalankan sesuai dengan norma atau nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, sehingga peran tersebut tidak menyimpang dari norma yang ada. Setiap orang memiliki peranan masing-masing sesuai dengan kedudukan yang dimiliki (Fahriantini, 2016).

Menurut Djamarah (2004), orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang secara umum memiliki kesadaran mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan. Orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikologis. Sebagai orang tua harus mampu memahami bagaimana cara mendidik anak dan mengembangkan potensi anak, agar anak berkembang dengan baik. Peran orang tua adalah memiliki hak dan kewajiban sebagai ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan perannya dalam keluarga. Ayah, ibu dan anak memiliki peranan masing-masing.

Peranan ayah adalah sebagai kepala keluarga untuk istri dan anak-anak dan juga berperan sebagai tulang punggung keluarga, mencari nafkah, pendidik, pelindung dan pemberi rasa aman. Peranan Ibu sebagai istri untuk suami dan ibu dari anak-anaknya, selain itu ibu berperan mengurus rumah tangga, mendidik dan mengasuh anak, sebagai pelindung, serta mengatur jalannya keuangan dan kesejahteraan semua anggota keluarga. Serta peranan anak dalam keluarga ialah

melaksanakan peranan sesuai dengan tingkat perkembangannya, baik secara fisik, sosial dan spiritual Slameto (2002).

Menurut Harun Nasution (1995), tugas istri yang utama adalah menjadi ibu rumah tangga. Tugas ibu rumah tangga bukan hanya memasak dan mengatur rumah tangga, tapi yang lebih penting adalah mendidik anak – anak baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan di rumah tangga merupakan dasar pendidikan selanjutnya ditegakkan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan sangat berperan ibu berpengaruh besar terhadap perkembangan anak. Hal ini karena Ibu yang memiliki ikatan batin yang lebih kuat dengan anak, serta Ibu merupakan pendidik pertama bagi anak, yang juga dibantu dengan sosok Ayah. Secara gender, Ibu sebagai wanita memiliki sifat keibuan yaitu sifat lemah lembut, penyayang dan perhatian yang lebih tinggi daripada sosok Ayah sebagai laki-laki. Keterlibatan Ibu dalam mengurus anak sangat mempengaruhi perkembangan anak di masa depannya.

Peran ibu yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, mengharuskan ibu mengerti dan memahami kebutuhan dan hal-hal apa saja yang dibutuhkan di setiap tahapan perkembangan anak. Pada usia 2 sampai 7 tahun menurut Jean Piaget (dalam Santrock & Yussen 1992) anak sangat egosentris, mereka sulit menerima pendapat dari orang lain. Secara kognitif anak juga belum bisa berpikir logis dan kongrit. Tahapan 7 – 11 tahun dimana anak-anak memasuki sekolah dasar. Anak mampu melihat sudut pandang orang lain, anak belajar membedakan antara perbuatan salah yang disengaja dan kesalahan yang tidak disengaja. Pada tahap ini kemampuan berpikir anak pada tahap ini adalah semi abstrak, jadi tetap memerlukan penjelasan yang matang terhadap suatu kejadian atau situasi. Pada usia 11 – 16 tahun anak mulai memasuki usia remaja, anak mulai mempersiapkan diri menuju kehidupan dewasa, termasuk dalam aspek seksualnya. Maka dari itu dibutuhkan sikap yang bijaksana terutama dari orang tua agar anak dapat melewati masa transisi dengan baik. (Sarwono, 2007).

Metode Psikoedukasi dan *Mind Mapping* Terhadap Kontrol Sosial Orang Tua Pada Penggunaan Gadget Anak.

Bahaya penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan menimbulkan berbagai dampak negatif. Penelitian yang dilakukan Chika (2016) menunjukkan banyak dari mahasiswa Nigeria yang menjadi korban dari dampak negatif internet, dimana sebanyak 3.033 mahasiswa melakukan rencana pemerkosaan dan menjadi malas belajar. Mereka menikmati sajian *content* dewasa yang mudah diakses dan membuat kecanduan pada gadget. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran dan peran orang tua dalam memberikan kontrol dalam penggunaan *gadget* pada anak. Menurut Panji (2014) peran orang tua dalam pemakaian gadget sangat penting, orang tua harus bisa mengawasi dan mengontrol atau membatasi pemakaian gadget bagi anak-anak, karena dampaknya sangat serius bagi perkembangan anak-anak. Orang tua yang terlalu sibuk bekerja atau berkafititas terkadang merasa sudah aman dan nyaman melihat anak berdiam diri di rumah dengan bermain *gadget*. Sebagian orang tua bahkan memfasilitasi anak dengan

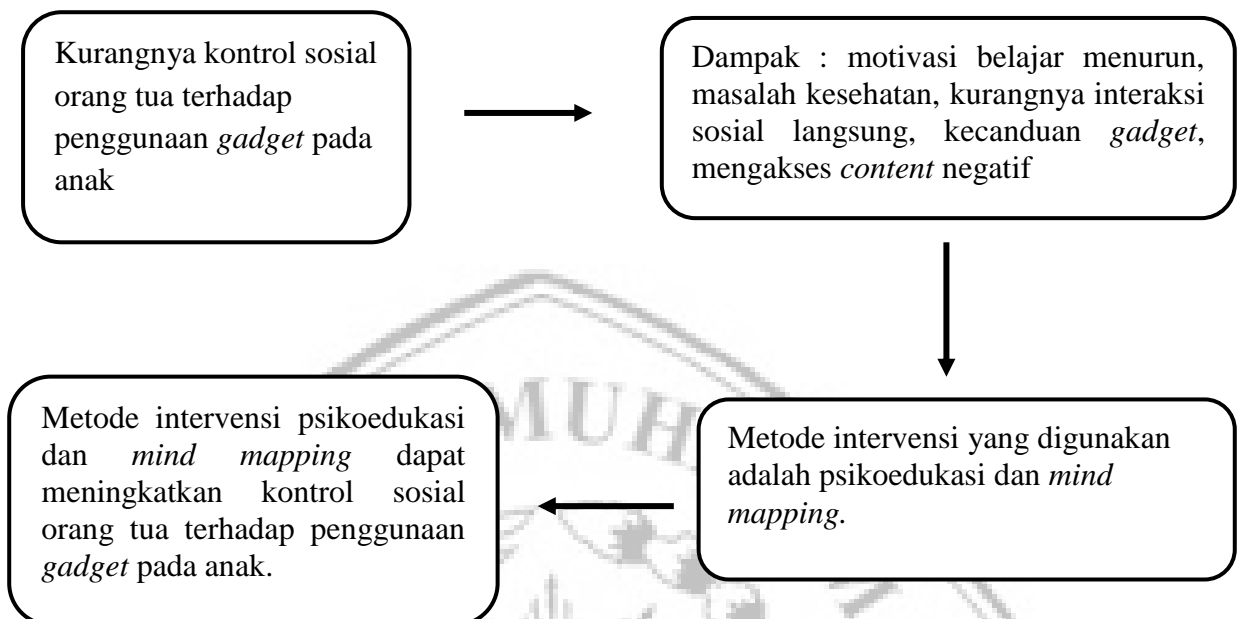
memberikan *gadget* atau *smartphone* pribadi tanpa memahami bahaya penggunaan *gadget* jika digunakan secara berlebihan.

Salah satu metode intervensi yang terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta dapat memberikan solusi dari permasalahan yang sedang dialami oleh individu atau kelompok adalah pikoedukasi. Sebagaimana Anny & Rizka (2017) menjelaskan bahwa ada pengaruh psikoeduaksi keluarga terhadap perawatan diri toileting pada anak retardasi mental di SDLB Purwosari Kudus. Yulita (2013) juga menjelaskan psikoedukasi efektif dilakukan kepada orang tua untuk meningkatkan pengetahuan seksualitas remaja retardasi mental ringan. Dimana psikoedukasi dilakukan sebagai pengembangan dan pemberian informasi yang berbentuk pendidikan pada masyarakat tentang informasi yang berkaitan dengan psikologi populer atau informasi tertentu yang digunakan untuk mempengaruhi kesejahteraan psikososial masyarakat.

Pada penelitian ini intervensi psikoedukasi diberikan melalui pembahasan tentang kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Psikoedukasi disini akan memberikan pengetahuan tentang apa yang harus dipahami dan diketahui oleh orang tua khususnya ibu untuk mengatasi permasalahan penggunaan *gadget* dengan cara melakukan kontrol sosial. Dimana kontrol sosial perlu dilakukan dan diberikan ke anak untuk memberikan pengarahan, pengawasan serta pemahan tentang pemakaian *gadget* yang baik. Psikoedukasi sendiri akan disampaikan dengan metode ceramah

Selain psikoedukasi peneliti juga menggunakan metode intervensi *mind mapping*. Metode *mind mapping* sendiri digunakan sebagai penunjang intervensi psikoedukasi yang telah dilakukan. Setelah menerima berbagai informasi dari psikoedukasi, orang tua akan dibimbing untuk membuat *mind map* dari permasalahan penggunaan *gadget* anak yang sedang dialami. Peneliti menyediakan alat dan bahan untuk membuat *mind mapping* yang diberikan ke semua subjek. Disini subjek membuat *mind mapping* yang isinya berupa langkah-langkah atau strategi apa yang harus dilakukan oleh orang tua untuk memberikan kontrol sosial terhadap penggunaan *gadget* anak berdasarkan aspek dari kontrol sosial sendiri yaitu *attachment* atau kelekatan, *commitment* atau komitmen, *involvement* atau keterlibatan, dan *belief* atau keyakinan

Mind mapping akan memudahkan orang tua dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Zempetakis, Leonidas A, Trionis & Loukas (2007) menjelaskan bahwa teknik *mind mapping* memberikan kontribusi yang signifikan untuk proses belajar siswa. Selain itu Prianti (2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *mind mapping* dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa. *Mind mapping* sendiri merupakan metode mencatat kreatif untuk mengingat banyak informasi serta akan mempermudah orang tua untuk mengambil langkah dalam permasalahan penggunaan *gadget* pada anak.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Metode Psikoedukasi dan *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kontrol Sosial Orang Tua Pada Penggunaan Gadget

Hipotesa

Metode intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* dapat meningkatkan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan gadget anak.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian kuasi eksperimen. sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, namun tidak menggunakan randomisasi untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. (Seniati, 2015). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *pre test posttest control group design*, dimana pemberian *pre test* terlebih dahulu kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kemudian kelompok eksperimen akan diberi perlakuan, kemudian baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan *post test* untuk mengetahui efek dari pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen (Seniati, 2015). Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* dengan tujuan untuk meningkatkan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Rancangan Penelitian
KE	X1 ----- T ----- X2
KK	X1 -----X2

Keterangan:

X1 = pengukuran/pemberian skala sebelum dilakukan intervensi
(*Pre-test*)

T = pemberian intervensi atau perlakuan

X2 = pengukuran/pemberian skala sebelum dilakukan intervensi
(*Post-test*)

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah ibu-ibu yang tinggal di wilayah lingkungan Kelurahan Blimbing, Kota Malang. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan sampel dari wilayah RW 4 dan RW 5. Dimana subjek dari kedua RW tersebut akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Subjek dari RW 05 menjadi kelompok eksperimen dan subjek dari RW 4 menjadi kelompok kontrol. Adapun kriteria sampel atau subjek yang digunakan dalam penelitian ini ialah, (a) Ibu (b) memiliki anak usia sekitar 2 sampai 16 tahun yang bermain atau menggunakan *gadget*, (c) memiliki skor skala kontrol sosial rendah

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun yang menjadi variabel bebas (X) yaitu intervensi psikoedukasi dengan metode psikoedukasi dan *mind mapping* dan variabel terikatnya (Y) adalah kontrol sosial orang tua. Peneliti juga menggunakan variabel kontrol, yaitu penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan variabel kontrol ialah untuk memurnikan hasil hubungan atau pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat dan dari variabel-variabel lain, selain itu juga untuk menghindari pengaruh-pengaruh variabel yang diduga mengotori hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Winarsunu, 2002).

Kontrol sosial adalah cara yang digunakan orang tua untuk mengawasi atau mengontrol perilaku penggunaan *gadget* pada anak mereka. Pemberian kontrol sosial disini dilakukan oleh orang tua khususnya ibu di wilayah RW 4 dan 5 Kelurahan Blimbing Kota Malang. Pemaikaian *gadget* yang berlebihan pada anak

dapat mengakibatkan dampak negatif, baik secara fisik maupun psikis, oleh karena itu perlu dilakukan kontrol sosial dari orang tua atau orang terdekat.

Psikoedukasi adalah suatu bentuk perlakuan yang dilakukan peneliti berupa pemberian wawasan kepada orang tua mengenai kontrol sosial dengan model ceramah satu arah. Psikoedukasi menjelaskan mengenai pemberian kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *mind mapping* yang dibimbing oleh peneliti. *Mind mapping* ini berfungsi untuk menganalisa dan memetakan pikiran yang dibuat dalam sebuah tulisan atau catatan kreatif yang berisi strategi atau langkah untuk mendukung pelaksanaan kontrol sosial pada anak dalam penggunaan gadget.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala kontrol sosial. Kontrol sosial orang tua pada anak dalam penelitian ini dinilai dari hasil skor subjek penelitian dengan menggunakan skala kontrol sosial yang terdiri dari 21 item. Skala ini dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan berdasar pada empat aspek, yaitu *attachment*, *commitment*, *involvement* dan *belief*. Skala tersebut menggunakan skala likert, dimana dengan menggunakan alternatif pilihan jawaban, antara lain : Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), dan Tidak Pernah (TP). Validitas alat ukur menggunakan metode *try out* dengan memberikan skala Konsep diri remaja yang tinggal di panti asuhan Peneliti selanjutnya melakukan uji reliabilitas dan validitas menggunakan aplikasi SPSS *for windows* yang hasilnya ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Validitas dan Reliabilitas

	Jumlah Item yang Diujikan	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	Indeks Reliabilitas (Alpha)
Skala Kontrol Sosial	24	21	0,344 – 0,825	0,919

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Secara umum, penelitian dan intervensi yang akan dilakukan memiliki tiga prosedur utama sebagai berikut

Tahap pertama peneliti melakukan teknik pengambilan data yang digunakan dengan cara observasi dan wawancara dengan menggunakan pedoman atau guide wawancara dan observasi untuk menentukan topik penelitian. Setelah itu peneliti melakukan pendalaman materi dan penyusunan skala penelitian mengenai kontrol sosial yang dengan berdasar pada empat aspek, yaitu *attachment*, *commitment*, *involvement* dan *belief*. Peneliti kemudian menyebarkan skala mengenai kontrol sosial orang tua kepada 60 subjek yang digunakan sebagai *try out*. Setelah melakukan *try out*, peneliti melakukan uji kelayakan psikoedukasi dan *mind*

mapping (simulasi) di RW 03 Kelurahan Blimbing Kota Malang. Terdapat 10 orang yang mengikuti simulasi tersebut.

Peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian dan melakukan penyebaran skala untuk memperoleh skor *pre test* di wilayah RW 04 dan RW 05 Kelurahan Blimbing Kota Malang. Peneliti menyebarkan skala kontrol sosial kepada 30 subjek yang sesuai dengan kriteria penelitian. Peneliti menyeleksi skor subjek berdasarkan norma kelompok (tinggi-sedang-rendah). Setelah diperoleh hasil *pre-test* yaitu terdapat 24 subjek yang memiliki skor kontrol sosial sedang dan rendah, sedangkan 6 subjek tereliminasi karena memiliki skor kontrol sosial tinggi. Kemudian, peneliti mengelompokkan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah mengelompokkan subjek, peneliti meminta kesediaan secara langsung pada kelompok eksperimen untuk dapat mengikuti kegiatan penelitian.

Tahap kedua adalah tahap intervensi, dimana subjek yang sudah terpilih akan diberikan intervensi berupa intervensi psikoedukasi dan *mind mapping*. Sedangkan kelompok kontrol hanya diberikan *pre-test* dan *post test*. Psikoedukasi dilakukan dimana peneliti menjelaskan atau memberikan materi mengenai pengaruh *gadget* pada anak, kontrol sosial, strategi orang tua dalam memberikan kontrol, serta materi mengenai *mind mapping* yang dibagi dalam beberapa sesi. Metode intervensi yang dilakukan selanjutnya adalah *mind mapping*. Pada kegiatan ini, peneliti bukan hanya menjelaskan materi *mind mapping*, namun juga membimbing subjek untuk langsung membuat *mind mapping* sesuai panduan dan arahan yang sudah dijelaskan. Tujuan dari pembuatan *mind map* ini ialah agar memudahkan peserta dalam perencanaan tindakan kontrol kepada anak, dan orang tua dapat menentukan strategi kontrol yang tepat.

Tahap ketiga adalah menganalisa hasil dari keseluruhan proses intervensi. Data – data yang telah diperoleh baik hasil *pre test* dan *post test* diinput dan diolah dengan menggunakan program SPSS *for windows ver 2,1*, yaitu analisis nonparametrik (subjek < 30) *wilcoxon* untuk masing – masing kelompok. Kemudian menganalisa perbandingan *pre test* dan hasil *post test* kedua kelompok dengan menggunakan analisis *mann whitney*. Setelah itu peneliti membahas keseluruhan hasil analisa tersebut dengan data penunjang hasil observasi dan wawancara. Terakhir peneliti mengambil kesimpulan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Setelah penelitian ini dilakukan, diperoleh beberapa hasil yang akan dipaparkan dengan tabel – tabel berikut. Tabel yang pertama pada bab hasil penelitian ini merupakan karakteristik subjek yang turut serta dalam penelitian pengaruh metode intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* terhadap kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak. Subjek yang dimaksudkan terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. Karakteristik Subjek Penelitian

	Kategori	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Usia Anak	Umur 2-7 tahun	4 orang	4 orang
	Umur 7-11 tahun	3 orang	2 orang
	Umur 11-16 tahun	5 orang	6 orang
Skor Kontrol Sosial	≥ 77 (Tinggi)	-	-
	54 - 76 (Sedang)	10 orang	10 orang
	< 54 (Rendah)	2 orang	2 orang

Berdasarkan tabel 3 tersebut, terdapat 24 ibu yang memiliki anak berusia 2-16 tahun yang menjadi subjek penelitian. Pada kelompok eksperimen terdiri dari 12 subjek dan pada kelompok kontrol terdiri dari 12 subjek. Keseluruhan subjek pada kedua kelompok baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki skor kontrol sosial pada kategori rendah dan sedang. Pada masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol terdapat 2 orang memiliki skor kontrol sosial rendah dan 10 orang memiliki skor kontrol sosial sedang. Peneliti kemudian menganalisis skor kontrol sosial pada kedua kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan berupa psikoedukasi dan *mind mapping* dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk melihat kesetaraan kedua kelompok.

Tabel 4. Deskripsi Uji *Mann Whitney* Data *Pre test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Z	P
Eksperimen	12	-0,463	0,643
Kontrol	12		

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney* diatas diperoleh hasil bahwa nilai $p > 0.05$ ($p=0.643$), maka hal ini membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan skor kontrol sosial yang signifikan antara kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kondisi kedua kelompok dalam keadaan yang setara sebelum diberi perlakuan pada kelompok

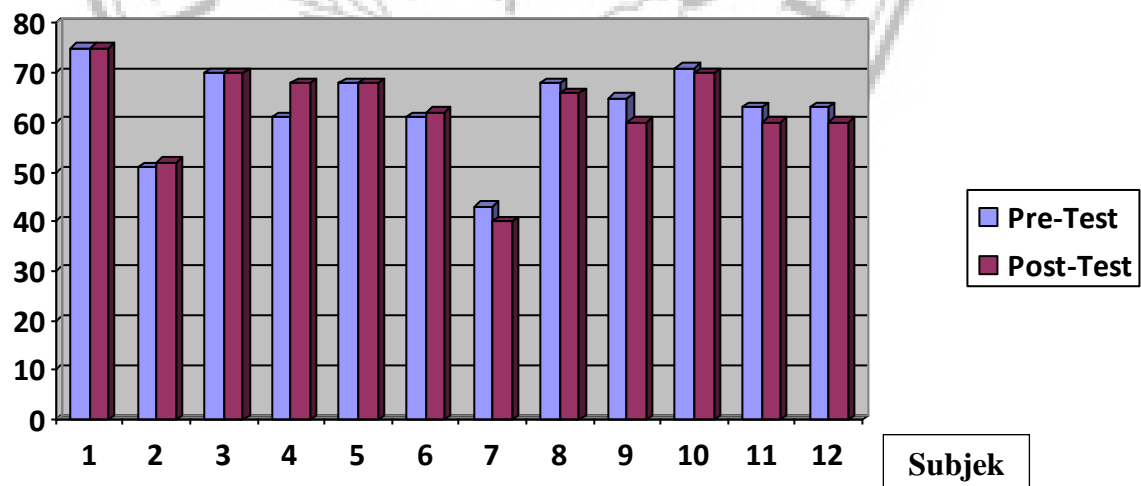
eksperimen berupa psikoedukasi dan *mind mapping*. Selanjutnya adalah gambaran tingkat kontrol sosial orang tua pada anak dalam hal penggunaan *gadget* pada kedua kelompok di kedua kondisi yang berbeda yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 5. Deskripsi Uji Wilcoxon data Pre test dan Post test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Rata-rata Skor Kontrol Sosial		Z	P
		Pre Test	Post Test		
Eksperimen	12	11,83	18,42	-3,062	0,002
Kontrol	12	13,17	6,58	-1,133	0,257

Berdasarkan hasil uji analisis *Wilcoxon* pada tabel 5 diperoleh hasil nilai $p < 0,05$ ($p = 0,002$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor kontrol sosial kelompok eksperimen pada kondisi *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, berdasarkan hasil uji analisis *Wilcoxon* pada tabel deskriptif kelompok kontrol tersebut diperoleh hasil nilai $p > 0,05$ ($p = 0,257$). Hasil tersebut menunjukkan tidak adanya perbedaan pada skor kontrol sosial kelompok kontrol pada kondisi *pre-test* dan *post-test*.

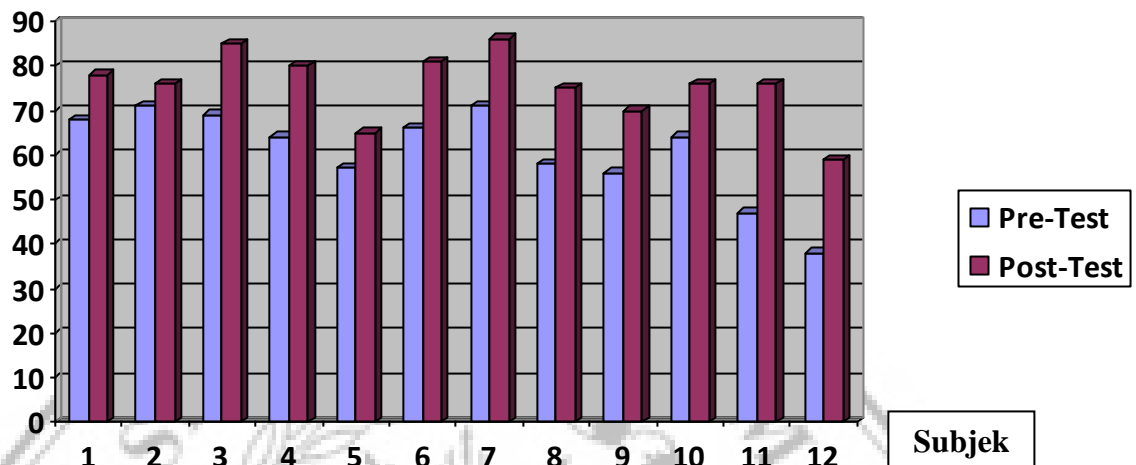
Peneliti kemudian membandingkan skor *pretest* dan *posttest* kontrol sosial orang tua dari masing-masing subjek untuk melihat peningkatan skor masing-masing subjek. Perolehan skor kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak menunjukkan bahwa pada skor kelompok eksperimen terdapat peningkatan yang signifikan. Berikut grafik skor kontrol sosial orang tua, masing-masing subjek



Gambar 2. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Skala Per-Subjek Pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan gambar dua, terlihat bahwa antara skor *pretest* dan *posttest* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Secara keseluruhan hasil dari skor

pretest ke *posttest* menunjukkan bahwa hampir semua subjek tetap dalam kategori yang sama. Diagram diatas menunjukkan bahwa kelompok kontrol atau yang tidak diberi intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* tidak ada peningkatan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak pada semua subjek.



Gambar 3. Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest* Skala Per-Subjek Pada Kelompok Eksperimen

Berdasarkan gambar dua, terlihat bahwa skor *posttest* dari semua subjek lebih tinggi dari skor *pretest*. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari skor *pretest* ke *posttest* skala kontrol sosial dari masing-masing subjek. Diagram diatas menunjukkan bahwa pemberian intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* dapat meningkatkan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak pada semua subjek. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesa penelitian diterima.

Tahap terakhir untuk hasil penelitian, peneliti melakukan analisis uji *Mann Whitney* untuk melihat perbedaan skor kontrol sosial kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, setelah diberikan perlakuan berupa psikoedukasi dan *mand mapping*. Nilai yang digunakan adalah selisih skor kontrol sosial (*gain skor*) saat *pre-test* dan *post-tes*. Berikut adalah tabel deskriptif hasil uji *Mann Whitney*

Tabel 6. Deskripsi Uji *Mann Whitney* Data *Gain Skor* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Z	P
Eksperimen	12	-4,103	0,000
Kontrol	12		

Berdasarkan tabel 6 *Mann Whitney*, merupakan nilai $p < 0,05$ ($p = 0,000$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan skor kontrol sosial yang signifikan antara

kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berupa psikoedukasi dan *mand mapping* pada kelompok eksperimen. Dari hasil keseluruhan uji yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki skor kontrol sosial orang tua yang kepada anak dalam hal penggunaan *gadget* yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

DISKUSI

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak khususnya ibu di RW 05 Kelurahan Blimbing Kota Malang, setelah dilakukan intervensi psikoedukasi dan *mind mapping*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai probabilitas yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan post test skala kontrol sosial dalam kelompok eksperimen. Hal tersebut ditunjang lagi dengan naiknya rata-rata skor skala kontrol sosial dari pre test ke post test ke 12 subjek dan kemampuan kontrol sosial sosial sebanyak 67% dari total subjek mengalami peningkatan kategori dari rendah menjadi sedang dan tinggi setelah adanya perlakuan. Sehingga bisa dikatakan pemberian intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* dapat kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Tingkat keberhasilan ini berdasarkan uji analisis *mann-whitney* dan *wilcoxon* pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Menurut Monks, Knoers & Haditono (1985) perkembangan sosial anak pertama kali ditanamkan oleh orang tua dalam keluarga melalui aturan-aturan, sikap dan tindakan yang dilihat oleh anak dari orang tua. Dalam hal ini ibu memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan kontrol sosial kepada anak dalam hal penggunaan *gadget* yang mana *gadget* sangat rentan memberikan dampak negatif pada anak dari segi fisik maupun psikis. Menurut Harun Nasution (1995) tugas istri yang utama adalah menjadi ibu rumah tangga. yang lebih penting adalah mendidik anak – anak baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan di rumah tangga merupakan dasar pendidikan selanjutnya ditegakkan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan sangat berperan ibu berpengaruh besar terhadap perkembangan anak.

Pada penelitian ini orang tua memberikan kontrol sosial kepada anak dalam hal penggunaan *gadget*. Dengan cara memberikan penjelasan tentang bahaya atau dampak negatif dari pemakaian *gadget*, memberikan pemahaman bagaimana menggunakan dan memanfaatkan dengan baik dan benar, adanya batasan waktu dalam pemakaian *gadget*, memberikan pendampingan kepada anak dalam menggunakan *gadget* dan memberikan pemahaman dan batasan aplikasi saja yang dapat diakses. Kontrol sosial menurut Roucek (dalam Muin 2004) merupakan segala proses baik direncanakan maupun tidak direncanakan, yang bersifat menididik, mengajak, bahkan memaksa, suatu individu agar mematuhi kaidah – kaidah dan nilai – nilai sosial yang berlaku. Kontrol sosial sendiri telah terbukti mampu mengubah perilaku seseorang atau individu. Penelitian sebelumnya yang mendukung dilakukan oleh Hamzah (2015) yang menunjukkan

kontrol sosial mampu mampu mengendalikan perilaku mahasiswa kos sekitar kampus Universitas Mulawarman Samarinda.

Memberikan pemahaman mengenai kontrol sosial dapat dilakukan dengan cara psikoedukasi. Menurut Walsh (2010) psikoedukasi adalah suatu intervensi yang dapat dilakukan pada individu, keluarga, dan kelompok yang fokus pada mendidik partisipannya mengenai tantangan atau masalah dalam hidup. Lukens & McFarlane (2004) mengatakan bahwa psikoedukasi dapat diterapkan pada berbagai *setting* seperti kantor, rumah sakit, perguruan tinggi, lembaga pelayanan masyarakat, militer, dan sebuah komunitas masyarakat seperti yang peneliti lakukan di RW 05 wilayah Kelurahan Blimbing Kota Malang.

Hal ini didukung oleh penelitian Jones dan Chronis (2006) yang membuktikan bahwa psikoedukasi ADHD mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang ADHD, meningkatkan kemampuan guru dalam mendeteksi masalah ADHD pada siswa, serta meningkatkan keterampilan guru melakukan intervensi kelas. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat dari psikoedukasi sendiri tidak hanya meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan dalam suatu hal tapi mampu mengubah perilaku seseorang sesuai dengan pemahaman yang diperoleh dari psikoedukasi.

Pelaksanaanya psikoedukasi dilakukan dalam beberapa sesi. Pada sesi pertama, dilakukan pemutaran video mengenai perkembangan dan dampak *gadget* pada jaman sekarang. Pemutaran video tersebut bertujuan agar subjek memiliki pandangan awal tentang dampak dan bahaya *gadget* sebelum memasuki materi berikutnya. Penggunaan media video atau media audio visual ini bersesuaian dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Monica (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual efektif digunakan dalam kegiatan bimbingan klasikal. Setelah pemutaran video dilanjutkan diskusi, tentang pengalaman pribadi yang dialami oleh subjek terkait tayangan video yang telah disaksikan atau topik yang sedang dibahas yaitu dampak *gadget* bagi anak.

Pada sesi kedua materi tentang *gadget* dan perkembangan anak. Setelah berdiskusi tentang pengalaman pribadinya masing – masing. Peneliti memberikan materi secara singkat tentang penggunaan *gadget* dan tahapan perkembangan anak. Tujuan dari sesi ini adalah, memberikan pemahaman terkait dengan penggunaan *gadget* dan sikap dan tindakan yang harus dilakukan sesuai dengan usia atau tahapan perkembangan anak dalam penggunaan *gadget*. Pada sesi ketiga peneliti memberikan materi tentang kontrol sosial orang tua, ini merupakan materi utama dimana subjek diberikan pemahaman dan pengetahuan bagaimana memberikan kontrol sosial kepada anak terhadap penggunaan *gadget*. Pada sesi keempat adalah pemberian materi tentang *mind mapping*, dan dilanjutkan sesi kelima atau terakhir yaitu pembuatan *mind mapping*. Tujuan sesi ini untuk memudahkan subjek mengingat informasi dari semua materi yang didapat dari psikoedukasi sekaligus melakukan penyusunan strategi atau langkah yang harus dilakukan orang tua untuk melakukan kontrol sosial pada anak dalam penggunaan *gadget*.

Pada penelitian ini psikoedukasi yang diberikan mampu memberikan, pengalaman-pengalaman yang dimaksudkan pada subjek yang dapat mereka peroleh dan diaplikasikan pada kehidupan nyata. Subjek mampu mengambil pelajaran pada setiap materi yang berhubungan langsung pada aspek kontrol sosial. Pemberian psikoedukasi pada penelitian ini dilengkapi dengan dilakukannya metode *mind mapping*. Metode *mind mapping* ini mempermudah subjek untuk mengingat segala informasi yang diberikan dengan ditulis atau dicatat secara kreatif. Menurut Septiana (2007), agar pembelajaran membekas dalam ingatan peserta didik, maka diperlukan penekanan hal-hal yang telah dipelajari selama sesi kelas itu. Gambar atau tulisan yang menarik dan berkesan dapat membantu siswa mengingat kembali hal-hal yang telah mereka lakukan dan pelajari. Penelitian sebelumnya menyatakan (Immaudin & Utomo 2012) metode *mind mapping* sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar fisika. Selain itu penelitian (Hermawan, Kurnia & Sudin 2016) menyatakan bahwa penerapan metode *mind mapping* pohon jaringan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembuatan *Mind maaping* sendiri bertujuan agar subjek tidak merasa bosan dengan proses pemberian materi dalam psikoedukasi namun subjek juga ikut berperan dalam menentukan strategi atau langkah yang digunakan untuk memberikan kontrol sosial kepada anak dalam penggunaan *gadget*. Hal ini sesuai pendapat Ariana (2012), yang mengatakan bahwa ketika individu menggunakan *mind mapping* individu tidak hanya aktif dalam suatu pelajaran atau materi namun juga dapat melihat hasil dari usaha yang telah dibuat sendiri sehingga belajar menjadi menyenangkan, penuh arti dan bermkna.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Anny & Rizka (2017) yang bahwa pada kelompok eksperimen yang diberi intervensi ada pengaruh psikoeduaksi keluarga terhadap perawatan diri toileting pada anak retardasi mental di SDLB Purwosari Kudus. Berdasarkan penjelasan diatas hal ini membuktikan bahwa psikoedukasi dan *mind mapping* merupakan bentuk perlakuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak.

Berbagai kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu, waktu selama proses penelitian. Banyaknya oarang tua atau ibu –ibu yang sibuk bekerja dan memiliki aktifitas yang padat di rumah membuat peneliti sempat kesulitan menyesuaikan jadwal untuk mengambil data dari *pre-test* sampai *post test*. Selain itu proses pelaksanaan intervensi juga mengalami kesulitan karena banyaknya jadwal subjek yang bertabrakan namun hal ini dapat diatasi karena bantuan informasi dan komukasi dari pengurus PKK setempat.

Selain itu pemilihan subjek dalam penelitian tidak dilakukan secara acak dari 30 subjek dipilih subjek yang memiliki skor kontrol sosial yang dalam kategori sedang dan rendah. Akan tetapi dipilih berdasarkan kondisi dilapangan dimana kelompok eksperimen dari RW 05 dan kelompok kontrol dari RW 04 kerena karakteristik warga dan lokasi yang tidak memungkinkan untuk dilakukan intervensi di RW 04.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pemberian metode intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* merupakan bentuk perlakuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak. Implikasi dari penelitian ini diharapkan orang tua selalu memberikan dan meningkatkan kontrol sosial kepada anak dalam penggunaan *gadget* untuk mencegah dan meminimalisir segala dampak negatif dari *gadget*. Dengan cara memberikan penjelasan tentang bahaya atau dampak negatif dari pemakaian *gadget*, memberikan pemahaman bagaimana menggunakan dan memanfaatkan dengan baik dan benar, adanya batasan waktu dalam pemakaian *gadget*, memberikan pendampingan kepada anak dalam menggunakan *gadget* dan memberikan pemahaman dan batasan aplikasi saja yang dapat diakses. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memilih subjek yang lebih akurat dimana metode penempatan dan pemilihan masing – masing subjek dalam kelompok dilakukan dengan sistem random atau acak agar antar kelompok memiliki kondisi yang benar-benar setara tidak dipilih berdasarkan pertimbangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilla N. (2009). Pengaruh kontrol sosial terhadap perilaku bullying pelajar sekolah menengah pertama. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 5(1), 55-66
- Anny, R. & Riska. (2017). Pengaruh psikoedukasi keluarga terhadap kemampuan perawatan diri toileting pada anak retardasi mental
- Aggraini, F.K. (2015). Internet gaming modern: psikopatologi budaya modern, 23(1),1-12
- Ariana, M. (2012). Mind mapping and brainstorming as methods of teaching bussiness concepts in English As A Foreign Language: *Academica Science Journal Psychology Series*, (1)
- from: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-didominasi-anak-muda/>) Diakses 5 Desember 2017
- Bordbar, M, .Faridhosseini, A, . (2010). Psychoeducation for Bipolar Mood Disorder. *Jurnal: Clinical, Research, Treatment Approaches to Affective Disorders*.

- Booth, J.A., Farrel, A., & Varano, S. P. (2008). Social Control, Serious Delinquency, And Risk Behavior A Gender Analysis. *Crime & Delinquency*, 54, (3), 423-456
- Brown, Nina, W. (2011). *Psychoeducational Groups 3rd Edition: Process and Practice*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Buzan, T. (2012). *Buku pintar mind map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- De Porter, B.& Mike H. (2002). *Quantum learning*. Bandung: Kaifa
- Djamarah, S.B. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia, hlm2-3.
- Budiningsih, A. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta.
- Edy, A. (2015). *Ayah edy menjawab problematika orang tua abg dan remaja*. Jakarta: Noura Book Publising.
- Fahriantini, E. (2016). Peranan orang tua dalam pengawasan anak pada penggunaan *blackberry messenger* di al azhar syifa budi samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(4), 44-55.
- Fish, B. (2000). The impact of ICT on students life. Retrieved 16 Juli 2010, www.palgrave.com/product/title.aspxPID.
- Hanifah F. (2013). Hubungan kontrol sosial orang tua dengan perilaku seks pra nikah remaja Kelurahan Batang Arau Kecamatan Padang Selatan, 1,(2).
- Harun, N. 1995. *Islam Rasional: Gagasan dan Pemikiran*. Bandung: Mizan.
- Hermawan, I. Kurnia, D. & Sudin, A. (2016) Penerapan Metode Mind Maap Pohon Jaringan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia: *Jurnal Pena Ilmiah*.1,(1).
- Helms, D.B & Turner, J.S (1983) *Exploring child behavior*. New York: Holt Rinehart and Winston
- Jansen, E., Karen., & Markowitz. (2002). *Otak Sejuta Gygabite: Buku Pintar Membangun Ingatan Super*.Bandung: Kaifa
- Jones, H.A. (2006). Teacher in-service training for attention deficit/hyperactivity disorder (ADHD): Influence on knowledge about ADHD use of classroom behavior management techniques and teacher stress Maryland: University of Maryland.
- Josh, L. (2001). The Technological and social climate today. Retrieved 22 September 2019, www.org.no/artickler/717.html.43k.

- Kron, M.D., & Massey, J.L., (1980). Social control and delinquent behavior: an examination of the elements of the social bond. *The Sociological Quarterly*, 5(1), 155-66
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 26, 125-137
- Lukens, E.P., & McFarlane, W.R. (2004). Psychoeducation as evidence-based practice: consideration for practice. research and policy. *Journal Brief Treatment and Crisis Intervention*, 4.202-225
- Monks, F.J., Knoers A.M.P., & Haditono, S.H..(1989). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Monica, M. A., Susanti, D. (2016). Efektivitas bimbingan klasikal menggunakan media audio-visual untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik kelas viii semester ganjil di smkn 26 bandar lampung tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 03. Diakses tanggal 22 Januari 2018. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>
- M.Ile., Chika & Oduma C.,A. (2013). Social problem of addicted use of information and communication technology (ICT) among undergraduates student of Nigerian Universities. *African Enduactional Indices*. 5 (1).
- Mu'in, I. (2004). *Sosiologi untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Nuredah. (2016). Peran orang tua penanggulangan dampak negatif handphone pada anak. *skripsi*. Universitas Negeri Sunankalijaga, Yogyakarta.
- Purwandari N. (2011). Keluarga, Kontrol Sosial, dan Strain : *Jurnal Psikologi*. 8(1).
<http://www.mandalamaya.com/pengertian-gadget/>. Dikases 5 Desember 2017
- Prianti DAMM, Admatja MB & Arhaeni AAIN (2013). Pengaruh metode mind mapping terhadap keterampilan berpikir kreatif dan preatasi belajar IPS. *Jurnal Pendidikan dasar*, 3.
- Panji. (2014). Pentingnya pengawasan penggunaan gadget anak . Retrieved 1 Januari 2018, from <http://www.nurulfikri.co.id/index.php/artikel/item/334-pentingnya-pengawasan-penggunaan-gadget-anak>
- Rachmaniah, D. (2012). *Pengaruh psikoedukasi terhadap kecemasan dan coping orang tua dalam merawat anak dengan thalasemia mayor di RSU Kabupaten Tangerang Banten*. Tesis, Universitas Indonesia: Jakarta
- Sarwono, W.S. 2001. *Psikologi remaja*. Jakarta:CV.Rajawali
- Santrock, J.W., & Yussen, S.R. (1992). *Child development*, 5 th ed. Dubuque,IA, Wn, C.Brown

- Saleh, Andri. (2009). *Kreatif mengajar dengan mind map*. Bandung: Tinta Emas Publishing
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B.N. (2015). *Psikologi eksperimen*. Jakarta : Indeks.
- Septiana, N. (2007). Media belajar dari sudut pandang psikologi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. 3,11-15.
- Slameto. (2002). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Senduk, A.G. (1985). *Teori perkembangan intelektual Jean Piaget*. Bandung: FPS IKIP Bandung.
- Suparno, P. (2003). *Teori perkembangan kognitif Jean piaget*. Yogyakarta: Kanisus
- <http://www.ecswe.com/downloads/publications/QOCV3/Chapter4.pdfhttp://bppti.k.kominfo.go.id/2014/03/10/399/Gadget-dan-interaksi-sosial-2/> Diakses 5 Desember 2017
- Triwidodo,Y., & Dewi, KM. (2012). Loneliness Smartphone Users in Term of Gender Differences In Class X1 Students Of SMAN 9 Semarang. *Jurnal Psikologi*, 1, (1), 193-204
- Walsh, J. (2010). Psychoeducation in Mental health. *Practice, Research, and Policy Oxford University Press*. Chicago: Lyceum Books, Inc.
- Wester, KA., MacDonald, C.A., & Lewis, T.F. (2008). A glimpse into the lives of nine youth in a correctional facility: Insight into theories of delinquency. *Journal of Addictions & Offender Counseling*. 68.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy* ,26,355-372
- Yulita, K. S.,(2013). Efektivitas psiokoedukasi pada orang tua dalam meningkatkan pengetahuan seksualitas remaja retardasi mental ringan. *Jurnal Psikologi*, 9(1).
- Zempetakis, Leonidas A, Trionis. (2007). Creativity development in engineering education: the case of mind mapping. *Journal of Development*,26(3),370-380

LAMPIRAN 1
MODUL PSIKOEDUKASI DAN
MIND MAPPING



MODUL PSIKOEDUKASI DAN *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN KONTROL SOSIAL ORANG TUA PADA PENGUNAAN GADGET ANAK

Pendahuluan

Smartphone pada saat ini telah digunakan oleh hampir setiap individu, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi dan perubahan sosial yang terjadi di lingkungan, dimana kebutuhan masyarakat pada saat ini sudah berbeda dan mengalami perubahan dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Adanya *smartphone* atau *gadget* dapat membawa perubahan pada penggunaannya, khususnya pada pengguna *smartphone* yang merupakan anak-anak. *Smartphone* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak lebih mudah akrab atau intens terhadap *smartphone*. Menurut Menkominfo pada tahun 2014 bisa dikatakan hampir semua orang menggunakan gadget (telepon seluler), yakni sekitar 270 juta pengguna, sementara itu jumlah sambungan internet di Indonesia memiliki 47 juta penggunaan.

Penggunaan yang berlebihan dan *continue* akan berdampak buruk bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikis. Dampak negatif secara fisik dapat terlihat dari kondisi kesehatan anak, hal ini dibuktikan dengan fenomena-fenomena yang terjadi pada saat ini. Dampak dari penggunaan *gadget* yang terlalu sering atau berlebihan adalah kecanduan ataupun acuh dengan lingkungan sekitarnya. Anak – anak akan lebih suka memilih bermain dengan *gadget* dari pada bermain bersama teman – teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto & Franly, 2015).

Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah di atas, sangat dibutuhkan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *smartphone* pada anak agar meminimalisir terjadinya dampak-dampak negatif pada anak yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone*. Menurut Panji (2014) peran orang tua dalam pemakaian gadget pada anak sangat penting sekali, orang tua harus bisa mengawasi dan mengontrol atau membatasi pemakaian gadget bagi anak-anak, karena dampaknya sangat serius bagi perkembangan anak-anak. Orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak harus sesuai dosis. Maksud dari dosis disini adalah memberikan ponsel pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak. Jadi orang tua cukup memberikan gadget ketika anak – anak benar membutuhkan dan tetap dalam pantauan atau pengawasan dalam penggunaannya.

Sebagai orang tua bukan hanya perlu melakukan kontrol pada anak, melainkan juga sangat penting untuk memahami arti kontrol itu sendiri. Kontrol yang dilakukan pada anak dapat dipelajari dengan teori kontrol sosial. Kontrol sosial merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengawasi perilaku individu dalam melaksanakan aktifitas dan mendorong individu agar berperilaku sesuai dengan norma (Permana, 2014). Dengan dilakukannya kontrol sosial dari orang tua pada anak, maka akan meminimalisir dampak negatif atau bahaya dari

penggunaan *smartphone*. Orang tua dapat melakukan pengontrolan dengan beberapa cara, salah satunya dengan memberikan *smartphone* sesuai kebutuhan anak dengan tetap adanya pengawasan dari orang tua. Kemudian dapat melakukan negosiasi atau peraturan-peraturan yang dapat disepakati bersama. Kontrol sosial yang baik akan membantu anak – anak dan remaja dalam mengurangi pemakaian *gadget* atau *smartphone*.

Pemberian dan peningkatan kontrol sosial ini dapat dilakukan oleh orang tua dengan cara mengikuti psikoedukasi. Psikoedukasi diberikan bertujuan menambah pengetahuan dan wawasan orang tua mengenai kontrol sosial dalam penggunaan *gadget* pada anak. Psikoedukasi adalah metode intervensi yang fokus mendidik partisipannya mengenai tantangan atau masalah-masalah dalam hidup. Intervensi ini dapat dilakukan pada individu, keluarga, dan kelompok, membantu partisipan mengembangkan sumber-sumber dukungan dan dukungan sosial dalam menghadapi tantangan tersebut, dan mengembangkan keterampilan *coping* untuk menghadapi tantangan tersebut (Walsh, 2010). Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan psikoedukasi yang menjadi metode intervensi pada penelitian ini digunakan pengetahuan dan wawasan orang tua terkait bagaimana orang tua mengontrol kegiatan anak khususnya pada penggunaan *gadget* dengan benar. Selain dengan cara menghentikan penggunaan *gadget* secara langsung. Karena cara tersebut kurang tepat.

Metode intervensi yang kedua adalah *mind mapping*. *Mind mapping* akan memudahkan orang tua dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. *Mind mapping* merupakan metode mencatat kreatif yang memudahkan dalam mengingat banyak informasi (Bobi DePorter, 2002). Menurut Buzan (2012) dengan menggunakan teknik *mind map* maka akan memudahkan untuk mengingat, membuat catatan dengan lebih baik, memunculkan ide, menghemat waktu, dan berkonsentrasi. Metode diperkenalkan oleh Buzan (2004) ini membuat bentuk penulisan catatan penuh warna dan bersifat visualisasi pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh area kemampuan otak, yang bisa dikerjakan oleh satu orang atau sebuah tim yang terdiri dari beberapa orang.

Fungsi atau manfaat dari pembuatan modul ini antara lain agar peneliti dapat menyelesaikan kegiatan sesuai dengan prosedur yang telah dirancang dan diharapkan tidak keluar dari tema atau jalur yang telah dibuat. Kemudian juga untuk memudahkan peneliti dalam melakukan kegiatan intervensi, memberikan subjek intervensi mengenai materi yang akan disampaikan, dan sebagai pedoman peneliti pada saat pelaksanaan intervensi. Dengan adanya modul intervensi ini, peneliti berharap agar semua kegiatan yang telah dirancang dapat berjalan dengan baik dan sesuai.

Tujuan

Mengetahui pengaruh intervensi metode psikoedukasi dan *mind mapping* dalam meningkatkan kontrol sosial orang tua pada penggunaan *gadget* anak

Jenis Intervensi

Intervensi yang akan dilakukan menggunakan intervensi kelompok melalui metode psikoedukasi dan *mind mapping*. Psikoedukasi adalah metode intervensi yang fokus mendidik partisipannya mengenai tantangan atau masalah-masalah dalam hidup. Intervensi ini dapat dilakukan pada individu, keluarga, dan kelompok, membantu partisipan mengembangkan sumber-sumber dukungan dan dukungan sosial dalam menghadapi tantangan tersebut, dan mengembangkan keterampilan *coping* untuk menghadapi tantangan tersebut (Walsh, 2010).

Mind mapping merupakan metode mencatat kreatif yang memudahkan dalam mengingat banyak informasi (Bobi DePorter, 2002). Menurut Buzan (2012) dengan menggunakan teknik *mind map* maka akan memudahkan untuk mengingat, membuat catatan dengan lebih baik, memunculkan ide, menghemat waktu, dan berkonsentrasi. Metode diperkenalkan oleh Buzan (2004) ini membuat bentuk penulisan catatan penuh warna dan bersifat visualisasi pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh area kemampuan otak, yang bisa dikerjakan oleh satu orang atau sebuah tim yang terdiri dari beberapa orang.

Sasaran Penelitian

Intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* diberikan kepada orang tua di Kelurahan Blimbing Kota Malang RW 05 dengan kriteria Adapun kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah, (a) Ibu (b) memiliki anak usia sekitar 2 sampai 16 tahun yang bermain atau menggunakan *gadget*, (c) memiliki skor skala kontrol sosial rendah

Pihak yang Terlibat Dalam Intervensi

1. Fasilitator sebagai orang yang memberikan materi selama proses intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* berlangsung
2. Peserta yang mengikuti serangkaian sesi dan mengisi pre dan post test psikoedukasi dan *mind mapping*.

Manfaat

Ada dua manfaat dari penelitian yang dilakukan yakni :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat didapatkan yaitu penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu psikologi terutama metode intervensi kelompok melalui psikoedukasi dan *mind mapping* tentang kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktisnya diharapkan penelitian ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada orang tua, di mana dapat meningkatkan kontrol sosial kepada anak dan lebih memperhatikan anak dalam hal penggunaan *gadget*.

Berikut susunan acara, intervensi psikoedukasi dan *mind mapping*

Hari/Tanggal	Waktu/Durasi	Sasaran	Sasaran Kegiatan	Tujuan
Rabu, 13 Januari 2018	08.00 -09.30 (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> Pembukaan Sambutan Pembacaan Susunan Acara 	Ibu-ibu Warga RW 05	<ul style="list-style-type: none"> Membuka acara dan menciptakan suasana yang nyaman, akrab satu sama lainnya dan kondusif bagi subjek Subjek mengetahui tujuan acara dan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan
	09.30 - 09.50 (20 Menit)	Sesi I: <ul style="list-style-type: none"> Penyajian tayangan video tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan. Diskusi tentang pengalaman subjek berkaitan dengan dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak. 	Ibu-ibu Warga RW 05	<ul style="list-style-type: none"> Subjek memiliki gambaran tentang topik yang akan dibahas dalam psikoedukasi yaitu berkaitan dengan <i>gadget</i> Memberikan pemahaman orang tua terkait dampak penggunaan <i>gadget</i>
	09.50 - 10.20 (10 Menit)	Sesi II: Pemberian Materi tentang Anak dan <i>gadget</i>	Ibu-ibu Warga RW 05	Memberikan pemahaman terkait dengan perkembangan anak dan penggunaan <i>gadget</i>
	10.20-10.30 (10 Menit)	Energizer	Ibu-ibu Warga RW 05	Memberikan hiburan untuk meningkatkan semangat subjek sebelum memasuki sesi berikutnya
	10.20 - 10.40 (20 Menit)	Sesi III: Pemberian Materi tentang	Ibu-ibu Warga	Memberikan pemahaman tentang kontrol orang tua terhadap anak, serta

		Strategi Kontrol Orang tua terhadap anak	RW 05	strategi dalam pelaksanaannya
	10.40 - 11.10 (30 Menit)	Sesi IV: Pemberian materi tentang <i>mind map</i> dan pembuatan <i>Mind map</i> sebagai strategi kontrol orang tua	Ibu-ibu Warga RW 05	Memudahkan subjek dalam perencanaan tindakan melalui <i>mind map</i>
	11.10 - 11.25 (15 Menit)	-Pemberian lembar evaluasi acara - Penutup	Ibu-ibu Warga RW 05	pengisian lembar evaluasi acara dan rangkuman acara yang telah dilakukan

PENJABARAN KEGIATAN

Adapun penjelasan lengkap mengenai pelaksanaan intervensi sebagai berikut:

➤ Kegiatan 1

- a. Kegiatan
Pembukaan, Sambutan dan Pembacaan Susunan Acara
- b. Tujuan Kegiatan
Subjek mengetahui tujuan intervensi dan menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan
- c. Waktu
 - Durasi : 30 menit
 - Tempat : PAUD Cahaya
- d. Subjek
Ibu warga RW 05 Kelurahan Blimbing yang dipilih sebagai kelompok eksperimen
- e. Peralatan yang dibutuhkan
 - Ruang Aula
 - Kursi (untuk subjek)
 - Laptop
 - LCD (Proyektor)
 - *Microphone*

- f. Prosedur kegiatan
- Fasilitator membuka kegiatan pertama intervensi dengan menyapa dan memberikan apresiasi kepada subjek intervensi
 - Fasilitator menjelaskan mengenai tujuan dan manfaat dilakukannya kegiatan
 - Fasilitator memberikan informasi terkait dengan tema intervensi dan serangkaian kegiatan yang akan dilakukan selama proses intervensi berlangsung.
 - Kegiatan yang selanjutnya adalah sambutan. Sambutan akan disampaikan oleh perwakilan dari fasilitator serta oleh perwakilan dari pihak RW 05. Setipa sambutan akan dilakukan kurang lebih selama 10 menit.
 - Kegiatan selanjutnya yaitu pembacaan susunan acara. Fasilitator akan membacakan susunan acara serta memberikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan .

➤ **Kegiatan 2**

- a. Kegiatan
Penyajian Video dan Diskusi
- b. Tujuan Kegiatan
Subjek memiliki gambaran tentang topik yang akan dibahas dalam psikoedukasi yaitu berkaitan dengan *gadget*. Memberikan pemahaman orang tua terkait dampak penggunaan *gadget*
- c. Waktu
- Durasi : 20 Menit
 - Tempat : PAUD Cahaya
- d. Subjek
Ibu warga RW 05 Kelurahan Blimbing yang dipilih sebagai kelompok eksperiment
- e. Peralatan yang dibutuhkan
- Ruang Aula (kondisional)
 - Kursi (untuk subjek)
 - Laptop
 - Video
 - LCD (Proyektor)
 - *Microphone*
- f. Prosedur kegiatan
- Kegiatan pertama yaitu penyajian video mengenai dampak penggunaan gadget yang berlebihan serta diskusi mengenai pengalaman subjek berkaitan dengan dampak penggunaan gadget pada anak.
 - Kemudian fasilitator akan meminta subjek untuk memberikan *feedback* atau pendapat terkait dengan video tersebut. Hal ini bertujuan agar subjek dapat menyimak video tersebut dengan seksama, dan juga agar subjek dapat mengetahui lebih detail mengenai dampak dari penggunaan gadget.

- Kemudian fasilitator mengarahkan kegiatan tersebut dalam bentuk diskusi. Diskusi dilakukan untuk membahas pengalaman-pengalaman yang dimiliki subjek atau fenomena-fenomena yang diketahui oleh subjek terkait dengan dampak penggunaan gadget, sehingga subjek dan fasilitator dapat bertukar pendapat serta membahas dampak penggunaan gadget secara lebih detail dan jelas. Harapan dari kegiatan sesi pertama ini, subjek dapat mengetahui dan memahami lebih dalam terkait dengan dampak dari penggunaan *gadget*.

➤ Kegiatan 3

- Kegiatan
Pemberian Materi tentang perkembangan anak dan *gadget*
- Tujuan Kegiatan
Memberikan pemahaman terkait dengan perkembangan anak dan penggunaan gadget.
- Waktu
 - Durasi : 20 Menit
 - Tempat : PAUD Cahaya
- Subjek
Ibu warga RW 05 Kelurahan Blimbing yang dipilih sebagai kelompok eksperimen
- Peralatan yang dibutuhkan
 - Ruang Aula
 - Laptop
 - LCD (Proyektor)
 - *Microphone*
 - *Handbook* (untuk subjek)
- Prosedur kegiatan
 - Kegiatan ini pemberian materi mengenai perkembangan anak dan *gadget*.
 - Materi yang disampaikan pertama yaitu tentang perkembangan anak
 - Setelah penjelasan tentang perkembangan anak, peneliti mengulas kembali dan memberikan penjelasan tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* bagi anak.
 - Dalam memberikan penjelasan, fasilitator menggunakan media *power point* dan juga *handout* untuk subjek. *Power point* yang digunakan berisi mengenai materi yang akan disampaikan dengan dikemas secara singkat, padat dan jelas. Sedangkan *handout* yang diberikan kepada subjek juga berisi mengenai materi yang akan disampaikan, namun isi yang ditulis lebih lengkap dan jelas, sehingga subjek nantinya dapat mempelajari lebih lanjut dengan menggunakan *handout* tersebut.
 - Pada akhir sesi, akan dilakukan kegiatan tanya jawab antara pemateri/fasilitator dengan subjek. Dengan dilakukannya kegiatan tanya jawab, diharapkan subjek dapat lebih mengerti dan

memahami mengenai materi yang disampaikan oleh pemateri, sehingga tujuan dari pelaksanaan intervensi dapat tercapai.

➤ **Kegiatan 4**

- a. Kegiatan
Pemberian materi tentang strategi kontrol orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak
- b. Tujuan Kegiatan
Memberikan pemahaman tentang kontrol orang tua terhadap anak, serta strategi dalam pelaksanaannya
- c. Waktu
 - Durasi : 20 Menit
 - Tempat : PAUD Cahaya
- d. Subjek
Ibu warga RW 05 Kelurahan Blimbing yang dipilih sebagai kelompok eksperiment
- e. Peralatan yang dibutuhkan
 - Ruang Aula (kondisional)
 - Kursi (untuk subjek)
 - Laptop
 - LCD (Proyektor)
 - *Microphone*
 - *Handout*
- f. Prosedur kegiatan
 - Pada kegiatan ini akan dilakukan pemberian materi mengenai strategi kontrol orang tua terhadap anak. Fasilitator akan menjelaskan lebih jelas dan detail mengenai strategi serta pengaplikasian kontrol sosial pada anak, selain itu juga tentang bagaimana mengatur dan memiliki strategi yang tepat dalam melakukan kontrol pada anak, terutama pada penggunaan gadget.
 - Kemudian fasilitator membuka sesi tanya jawab dan diskusi dengan para subjek, yang bertujuan agar subjek dapat mengungkapkan pendapat atau pengalaman terkait dengan tema yang dibahas, kemudian juga agar subjek dapat lebih memahami secara jelas mengenai materi yang disampaikan.

➤ **Kegiatan 5**

- a. Kegiatan
Energizer
- b. Tujuan Kegiatan
Memberikan hiburan untuk meningkatkan semangat peserta sebelum memasuki sesi berikutnya.
- c. Waktu
 - Durasi : 10 Menit
 - Tempat : PAUD Cahaya

- d. Peserta
Ibu warga RW 05 Kelurahan Blimbing yang dipilih sebagai kelompok eksperimen
- e. Peralatan yang dibutuhkan
 - Ruang Aula (kondisional)
 - Kursi (untuk peserta)
 - Laptop
 - LCD (Proyektor)
 - *Microphone*
- f. Prosedur kegiatan
 - Kegiatan *energizer* ini memiliki tujuan agar suasana atau kegiatan yang dilakukan dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Adanya kegiatan ini, diharapkan suasana menjadi lebih cair dan peserta pelatihan atau kegiatan lebih merasa nyaman tanpa ada perasaan tegang dan kaku.
 -

➤ Kegiatan 6

- a. Nama Kegiatan
Pemberian Materi Pembuatan *Mind Map* dan Pembuatan *Mind Mapping*
- b. Tujuan Kegiatan
Memberikan pemahaman dan keterampilan dalam pembuatan *mind map*
- c. Waktu
 - Hari/Tanggal : Sabtu, 13 Januari 2018
 - Waktu : 10.40 – 11.10 WIB
 - Durasi : 30 Menit
 - Tempat : Ruang Aula
- d. Subjek
Ibu warga RW 05 Kelurahan Blimbing yang dipilih sebagai kelompok eksperimen
- e. Peralatan yang dibutuhkan
 - Ruang Aula (kondisional)
 - Kursi (untuk subjek)
 - Laptop
 - LCD (Proyektor)
 - *Microphone*
 - *Handout*
 - Alat Tulis
 - Kertas HVS/ Kuarto
- f. Prosedur kegiatan
 - Fasilitator akan memberikan materi mengenai pembuatan *mind map* yang akan digunakan sebagai metode analisa diri para subjek.
 - Setelah penyampaian materi selesai, fasilitator kemudian mengarahkan subjek untuk membuat *mind map* sebagai analisa diri, dimana dalam pembuatan *mind map* subjek harus mengikuti

arahan dari fasilitator. Tujuan dari pembuatan *mind map* ini ialah agar memudahkan subjek dalam perencanaan tindakan kontrol kepada anak dalam penggunaan *gadget*, dan orang tua dapat menentukan strategi kontrol yang tepat.

- Dalam melakukan praktik membuat *mind map*, fasilitator memberikan alat-alat yang telah disediakan oleh fasilitator, yaitu satu buah kertas HVS polos serta alat tulis berupa bolpoin atau spidol.
- Setelah subjek mendapatkan alat-alat untuk membuat *mind map*, maka kemudian fasilitator menjelaskan dan mengarahkan langkah-langkah untuk membuat *mind map*, sehingga semua subjek membuat *mind map* dengan cara yang sama. Dengan membuat *mind map*, diharapkan subjek dapat menganalisa diri mengenai kontrol sosial yang telah dan yang akan dilakukan kedepannya, serta dapat menentukan strategi kontrol pada anak

➤ Kegiatan 7

- a. Kegiatan
Penutup dan Pemberian Lembar Evaluasi
- b. Tujuan Kegiatan
Sebelum mengakhiri pertemuan, fasilitator memberikan lembar evaluasi kepada subjek untuk diisi. Kemudian fasilitator mengakhiri pertemuan dan pemberian motivasi kepada orang tua untuk memberikan kontrol sosial yang baik pada anak.
- c. Waktu
 - Durasi : 15 Menit
 - Tempat : PAUD Cahaya
- d. Subjek
Ibu warga RW 05 Kelurahan Blimbing yang dipilih sebagai kelompok eksperimen
- e. Peralatan yang dibutuhkan
 - Ruang Aula (kondisional)
 - Kursi (untuk subjek)
 - Laptop
 - LCD (Proyektor)
 - *Microphone*
- f. Prosedur kegiatan
 - Fasilitator memberikan kesimpulan dari serangkaian acara yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan, agar peserta memiliki pemahaman yang sama dari semua materi yang telah di dapat
 - Kemudian fasilitator memberikan motivasi dan apresiasi kepada subjek sebagai tanda ditutupnya kegiatan dan juga permintaan maaf atas ketidaknyamanan atau kesalahan yang mungkin dilakukan oleh fasilitator selama acara berlangsung.

Setelah pelaksanaan intervensi psikoedukasi dan *mind mapping* berlangsung, peneliti melakukan *controlling* empat hari setelah intervensi dilakukan dengan cara melakukan *home visit*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui progres dan hambatan yang dialami oleh orang tua dalam memberikan kontrol sosial kepada anak dalam hal penggunaan *gadget*.

Materi Sesi I

Kegiatan : Tayangan video tentang dampak penggunaan *gadget* dan diskusi.

Tayangan video memiliki tujuan, subjek memiliki gambaran tentang topik yang akan dibahas dalam psikoedukasi yaitu berkaitan dengan *gadget*. Video ini berisi tentang perkembangan *gadget* dari masa ke masa dan dampak negatif pemakaian *gadget* khususnya bagi anak-anak

Materi Sesi II

Kegiatan : Materi perkembangan anak dan *gadget*

Perkembangan Anak

Jean Piaget berpendapat bahwa urutan perkembangan anak terdiri dari empat tahapan yaitu (a) tahap sensori motor, (b) tahap praoperasional, (c) tahap operasional konkrit dan (d) tahap operasional formal. Semua anak akan melalui ke empat tahapan tersebut dengan urutan yang sama. Hal ini terjadi karena masing-masing tahapan dibangun di atau berasal dari pencapaian tahap sebelumnya. Ada beberapa anak yang mengalami percepatan untuk melewati tahap-tahap itu secara lebih dini di satu sisi adayang terhambat di sisi lainnya.

a. Tahap Sensorimotor (0 - 2 tahun)

Tahap ini merupakan tahap perkembangan yang terjadi setelah lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini, intelegensi anak berdasar pada tindakan terhadap lingkungannya seperti melihat, meraba, menjamak, mendengar dan membau. Tahap –tahap perkembangan kognitif pada anak dikembangkan secara perlahan – lahan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema – skema anak karena adanya rangsangan atau kontak pengalaman dengan situasi – situasi baru. Beberapa ciri tahap sensorimotori yaitu, anak belajar mengkoordinasi antara akal dan gerakannya, kegiatan penyesuaian ini disebut dengan skema. Pada perkembangan ini anak akan berfikir melalui gerakan yang ia lakukan.

b. Tahap Praoperasional (2 - 7 tahun)

Tahap kedua dari teori perkembangan dari Piaget adalah tahap pra operasi. Istilah operasi di sini adalah suatu proses berfikir logik. Dalam tahap ini sangat egosentris, mereka sulit menerima pendapat dari orang lain. Anak percaya bahwa yang mereka pikirkan dan alami serupa atau sama dengan yang terjadi dengan orang lain. Anak juga menganggap benda

yang mati adalah benda yang memiliki nyawa. Tahap ini dibagi menjadi dua bagian, pertama tahap berpikir konseptual pada usia 2-4 dimana representasi suatu objek dinyatakan dengan gambar, bahasa, gambar dan permainan yang menjadi imajinasinya. Kedua, tahap berpikir intuitif pada usia 4-7 tahun dimana representasi suatu objek didasarkan pada pengalaman anak tidak kepada penalaran. Beberapa ciri tahap praoperasional yaitu anak tidak bisa membedakan antara kejadian yang sebenarnya atau fakta dan kejadian khayalan atau fantasi. Anak juga belum dapat berpikir secara induktif atau deduktif kemampuan berpikir masih transitif (dari khusus ke khusus).

c. Tahap Operasional Konkrit (7 - 11 Tahun)

Tahap ini memasuki anak-anak sekolah dasar pada umumnya. Pada tahap ini dapat memahami hal-hal secara logis dengan bantuan benda kongrit. Benda kongrit yang dimaksud disini adalah tindakan atau perbuatan dalam kehidupan secara nyata. Pada permulaan tahap ini egoisme anak mulai berkurang. Anak mulai bersedia bermain dengan temannya seperti tukar menukar mainan. Anak mampu melihat sudut pandang orang lain, anak belajar membedakan antara perbuatan salah yang disengaja dan kesalahan yang tidak disengaja. Pada tahap ini kemampuan berpikir anak pada tahap ini adalah semi abstrak, jadi tetap memerlukan penjelasan yang matang terhadap suatu kejadian atau situasi.

d. Operasional Formal (11 - 16 tahun)

Pada tahap ini anak mulai memasuki fase remaja. Seorang remaja dapat berpikir logis, berpikir dengan pemikiran teoritis formal dimana mampu mengambil kesimpulan dari suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan lain pada tahap ini ialah kemampuannya untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini anak dapat memprediksi berbagai kemungkinan yang terjadi atas suatu peristiwa.

Pada tahap ini anak mulai memasuki usia remaja, tahap remaja dimana mulai mempersiapkan diri menuju kehidupan dewasa, termasuk dalam aspek seksualnya. Dengan demikian memang dibutuhkan sikap yang bijaksana dari para orang tua, pendidik dan masyarakat pada umumnya serta tentunya dari remaja itu sendiri, agar mereka dapat melewati masa transisi itu dengan baik. (Sarwono, 2007).

Dampak Negatif Gadget

Berdasarkan riset yang dirilis Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau (APJII) pada tahun 2016 generasi muda dalam rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka presentase hingga lebih dari 80 persen pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut relatif tinggi ketimbang penduduk kelompok usia lainnya. Meski demikian, temuan paling mengejutkan disebut Kasyi dari survei APJII ini adalah persentase pengguna internet pada kelompok usia 10-14 tahun yang mencapai 100

persen dengan jumlah 768 ribu. *Pew Research Center* (2010) menerbitkan hasil statistik yang menunjukkan bahwa hampir 80% remaja Amerika membaca blog interaktif setiap hari dan meninggalkan komentar dan menambahkan tautan di dalamnya. Fish (2000) menyatakan bahwa content media sosial atau pemakaian internet yang terus menerus akan memberikan efek terhadap pola pikir pada para remaja.

Hasil asesmen yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan anak - anak di lingkungan Kelurahan Blimbing Kota Malang, yang telah dilakukan sebagian menunjukkan sebagian anak mencuri-curi kesempatan melihat tontonan video yang berisi *content* dewasa tanpa sepengetahuan orang tua. Selain itu ketika melakukan interaksi sosial langsung seperti halnya pertemuan karang taruna, para anggota lebih sibuk dan fokus dengan menggunakan *gadget*nya masing – masing. Sebagian anak – anak juga memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* atau *smartphone* di rumah masing – masing dari pada keluar dan bermain bersama teman- temannya. Anak – anak juga selalu asik untuk bermain *games* dalam waktu yang lama hingga lupa waktu untuk melakukan aktifitas lainnya. Bahkan sebagian anak yang sudah menggunakan kacamata karena terlalu sering melihat layar *handphone*. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan *games* tidak hanya dialami oleh remaja, tetapi juga anak- anak dan orang dewasa awal (Kuss 2013). Data BBC pada tahun 2007 yang dilansir oleh Young (2009) mengungkapkan *internet gaming addiction* menjadi masalah kesehatan masyarakat yang serius di Cina.

Chika (2016) dalam penelitiannya menunjukkan banyak dari mahasiswa Nigeria yang menjadi korban dari dampak negatif internet, sebanyak 3.033 mahasiswa melakukan rencana pemerkosaan dan menjadi malas belajar. Seperti sudah menjadi hiburan, mereka menikmati sajian *content* dewasa yang mudah diakses dan membuat kecanduan pada gadget. Penelitian dari University Of Maryland yang menyebutkan seorang dapat berubah menjadi lebih egois dan antisosial saat sedang menggunakan ponsel, Hal ini menjadi permasalahan karena menurut teori kehadiran sosial (Nuredah, 2016), komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti di Carnegie Mellon University menemukan bahwa pemakaian internet tinggi akan berdampak pada menurunnya hubungan dengan keluarga dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Internet memiliki dampak buruk pada hubungan sosial bertatap atau muka langsung. Internet juga dapat menyebabkan orang mengubah hubungan sosial yang kuat yang dikembangkan dalam komunitas langsung dengan hubungan sosial lemah yang dibangun di lingkungan virtual.

Materi Sesi III

Kegiatan : Materi tentang strategi kontrol orang tua terhadap anak dan energizer

Pemberian materi ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, untuk memberikan penjelasan kepada subjek tentang bagaimana memberikan kontrol sosial kepada anak dalam menggunakan *gadget*.

Kontrol Sosial

Menurut Rousek (dalam Muin, 2004) kontrol sosial merupakan segala proses baik direncanakan maupun tidak direncanakan, yang bersifat menididik, mengajak, bahkan memaksa, suatu individu agar mematuhi kaidah – kaidah dan nilai – nilai sosial yang berlaku. Menurut Hirschi, kontrol sosial berpotensi menentukan perilaku seseorang agar sesuai dengan norma sosial di dalam suatu lingkungan (Krohn & Massey, 1980 h.529-544). Bentuk kontrol sosial ini terdiri dari empat elemen, yaitu *attachment* atau kelekatan, *commitment* atau komitmen, *involvement* atau keterlibatan, dan *belief* atau keyakinan (Booth, Farrell, & Varano, 2008).

Attachment atau kelekatan. Kelekatan merupakan faktor emosi. Hal ini mengartikan bahwa individu memiliki kecenderungan untuk melekatkan diri pada orang lain. Seseorang melakukan kelekatan ini dengan orang tua, sekolah dan teman sebayanya. Kualitas komunikasi, kebersamaan dan pemahaman seseorang akan memberikan rasa kepercayaan yang terjalin dengan baik. Jika kelekatan antar individu kuat hal ini akan membentuk suatu komitmen. **Commitment** atau komitmen merupakan komponen rasional dari suatu ikatan. Hal ini mengacu pada sejauh mana seseorang terlibat dalam kegiatan konvensional suatu kelompok. Komitmen seorang yang tidak melakukan suatu tindakan, dimana hal itu merupakan pelanggaran dari kesepakatan yang telah disepakati oleh kelompok atau kumpulan individu. Jika kesepakatan itu dilanggar maka orang tersebut akan memiliki masalah. Hal ini dapat terbentuk jika suatu kelompok memiliki sebuah kelekatan. Contohnya seperti menghormati tradisi adat dan kesepakatan atau aturan dalam sebuah keluarga .

Involvement atau keterlibatan, keterlibatan seseorang berhubungan dengan seberapa banyak waktu yang dihabiskan seseorang untuk berinteraksi dengan individu lain dalam suatu kegiatan. Jika interaksi yang tepat dengan kegiatan maupun seseorang, seperti olah raga, kesenian dan lainnya merupakan kegiatan yang secara dominan dilakukan maka kemungkinan melakukan perilaku yang melanggar norma atau kegiatan negatif akan memiliki potensi yang kecil. Namun sebaliknya jika interaksi dan kegiatan yang kurang tepat maka seseorang pun akan semakin mudah terbentuk dalam diri anak. **Belief** atau keyakinan, keyakinan yaitu kesediaan dengan penuh kesadaran untuk menerima segala aturan. Keyakinan dalam nilai moral dari norma konvensional merupakan komponen keempat dari aspek kontrol sosial. Beberapa anak memiliki keyakinan yang lebih kuat dalam mengikatkan diri dalam aturan sosial, sehingga tidak cenderung memiliki komitmen terhadap kenakalan.

Cara Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak

1. Batasi dalam menggunakan gadget, seperti dalam bentuk kesepakatan yang sudah disepakati anatar anak dan orang tua
2. Ajari penggunaan yang bermanfaat, menjelaskan tentang manfaat dari gadget. Misal mengakses segala informasi yang berkaitan dengan berita terkini, melakukan video call dengan sanak keluarga yang jauh atau mencari materi terkait dengan pelajaran di sekolah.
3. Menggunakan gadget bersama anak, pengawasan saat anak menggunakan gadget
orang tua secara tidak langsung dapat memantau apa saja yang dilihat atau dilakukan anak gadgetnya pada saat anak menggunakannya
4. Pantau aktivitas online anak setelahnya, orang tua dapat melihat apa saja yang diakses anak ketika menggunakan gadget. Hal ini penting dilakukan untuk memantau anak tidak mengakses konten – konten negatif.
5. Blokir konten negatif, sangat penting bagi orang tua untuk memblokir situs yang berisi konten – konten negatif agar anak aman dalam menggunakan gadget.

Tips Cegah Anak Akses Konten Negatif di Ponsel

1. Aktifkan Restricted Mode di YouTube

Dengan mengaktifkan restricted mode, ini membantu menghindari konten yang tidak pantas dilihat oleh anak-anak. Pengguna perlu menyimpan opsi ini dan pastikan setiap browser yang anda pakai telah mengaktifkan restricted mode tersebut. Untuk mengaktifkannya, fitur ini terletak di posisi paling bawah dari browser anda. Sedangkan pada versi aplikasi youtube di mobile, fitur ini berada di *settings*, kemudian pilih general dan temukan *restricted mode*.

2. Aktifkan Parental Controls

Bila Anda memiliki ponsel Android, sebaiknya anda memaksimalkan fitur untuk mencegah anak mengakses konten negatif di Google Play. Dengan mengaktifkan fitur Parental Controls di Settings Google Play, maka pengguna bisa membatasi konten yang bisa diunduh sesuai tingkatan usia anak.

3. Bikin Akun Google Secara Khusus

Apabila Anda mengizinkan anak untuk mengakses youTube di perangkat mobile atau PC desktop, maka Anda perlu membuat akun Google khusus. Dengan membuat akun Google baru, maka pengguna bisa memonitor video apa yang ditonton oleh anak dan apa yang diunggahnya serta ia sharing. Anda

bisa mengetahui history video youTube ini bila login dengan akun yang sama di perangkat mobile milik Anda pribadi.

4. Duduk Bersama Anak

Cara paling efektif untuk mencegah konten negatif terpapar pada anak, maka orangtua bisa menemani dan mengawasi anak saat menonton tayangan video yang disaksikannya. Bila anak suka dengan konten tertentu khusus anak-anak, maka mintalah anak untuk melakukan subscribe video tersebut. Dengan demikian, pada saat anak login atau masuk ke youTube, ia akan memiliki peluang untuk langsung menemukan video baru dari saluran anak-anak yang ia sukai tersebut.

Kegiatan : *Energizer*

Pada sesi ini, subjek diajak untuk melakukan *energizer* atau *ice breaking*. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan hiburan untuk meningkatkan semangat peserta sebelum memasuki sesi berikutnya. *Energizer* yang digunakan berjudul jari – jari kupu-kupu.

Subjek dipersilahkan untuk berdiri, setelah itu subjek menonton tayangan video yang sudah disiapkan berisi contoh gerakan dan lagu yang harus ditirukan sekaligus dinyanyikan bersama – sama. Dalam video tersebut subjek harus melakukan gerakan tangan sesuai dengan lirik lagu yang dinyanyikan. Selain menirukan gerakan pada video disini peneliti juga memberikan contoh langsung dan mengajak bernyanyi bersama dan hal ini dilakukan beberapa kali sampai semua subjek dapat melakukan dengan baik. Berikut lirik lagunya,

Lima jari tangan kananku, lima jari tangan kiriku
Ku gabung jadi satu semuanya sepuluh, jadilah kupu –kupu
Kupu-kupu terbang tinggi, bunga-bunga dihinggapi
Bunganya warna warni sungguh indah sekali
Kupu-kupu cantik sekali

Materi Sesi VI

Kegiatan : Materi tentang *mind map* dan pembuatan *mind mapping*

Pemberian materi ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, untuk memberikan penjelasan kepada subjek tentang mind mapping. Setelah subjek mendapat materi dan mengerti apa itu mind mapping, subjek dipersilahkan untuk praktik langsung membuat mind mapping yang berisi strategi kontrol sosial orang tua dalam penggunaan gadget anak. Peneliti akan menyiapkan alat dan bahan untuk membuat mind mapping seperti kertas, spidol dan bupoin yang dibagikan ke semua subjek. Dalam proses pembuatan mind mapping peneliti dan semua pemateri mendampingi semua subjek untuk membantu subjek jika mengalami kesulitan.

Mind Mapping

Menurut Jansen dan Markowitz (2002) *mind mapping* merupakan teknik visualisasi verbal ke dalam gambar yang dapat membantu merekam dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Sedangkan menurut Andri & Saleh (2009) *mind mapping* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah ide, tema atau gagasan utama dalam materi pelajaran. *Mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* dapat membantu kita untuk banyak hal seperti, merencanakan, berkomunikasi, belajar lebih kreatif, memusatkan perhatian, merumuskan permasalahan, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, belajar efisien serta melatih gambar keseluruhan (Buzan, 2015).

Beberapa manfaat metode pencatatan menggunakan *Mind mapping*, antara lain (a) tema utama tergambar secara sangat jelas karena dinyatakan di tengah. (b) informasi teridentifikasi secara lebih baik. Informasi yang memiliki yang dirasa lebih penting diletakkan dengan tema utama (c) hubungan masing-masing informasi secara mudah dapat segera dikenali (d) lebih mudah dipahami dan diingat (e) informasi baru setelahnya dapat langsung digabungkan tanpa merusak keseluruhan struktur *mind mapping*, sehingga mempermudah proses dalam mengingat (f.) Buat masing-masing *mind mapping* sangat unik, sehingga mempermudah proses mengingat (g) gunakan kata kunci untuk mempercepat proses pencatatan

Beberapa hal penting dalam membuat *mind mapping* ada di bawah ini, yaitu:

1. Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang posisinya diletakkan mendatar. Hal ini dikarenakan agar memberikan kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah.
2. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita memunculkan imajinasi, buat titik sentral semarik mungkin.
3. Menggunakan warna, karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih hidup dan akan membuat pikiran semakin kreatif serta menyenangkan;
4. Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi dan otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
5. Membuat garis hubung yang melengkung atau bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak
6. Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci ini mempermudah mengingat pola atau alur yang dimaksud
7. Menggunakan gambar, karena seperti gambar *central*, setiap gambar bermakna banyak kata.

Daftar Pustaka

- Agung Sugiarto (Oktober 2010). *Tentang Penggunaan Internet di Indonesia di dominasi anak muda*
from:<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-didominasi-anak-muda/>)
- Buzan, T. (2005). *Buku pintar mind map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Booth, J.A., Farrel, A., & Varano, S. P. (2008). Social Control, Serious Delinquency, And Risk Behavior A Gender Analysis. *Crime & Delinquency*, 54, (3), 423-456
- De Porter, B.& Mike H. (2002). *Quantum learning*. Bandung: Kaifa
- Setiadi, E. M. & Kolip, U. 2011. *Pengantar sosiologi*. Jakarta: Kencana. hlm.242.
- Senduk, A.G. (1985). *Teori perkembangan intelektual Jean Piaget*. Bandung: FPS IKIP Bandung.
- Fahruantini, E. (2016). Peranan orang tua dalam pengawasan anak pada penggunaan blacberry messenger di al-azhar syifa budi samarinda. *ejournal komunikasi Unmul*, 44-45.
from:<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-didominasi-anak-muda/>) Diakses 5 Desember 2017
- Fish, B. (2000). The impact of ICT on students life. Retrieved 16 Juli 2010, www.palgrave.com/product/title.aspxPID.
- <http://www.ecswe.com/downloads/publications/QOCV3/Chapter4.pdf><http://bppti.kominfo.go.id/2014/03/10/399/Gadget-dan-interaksi-sosial-2/> Diakses 5 Desember 2017
- https://www.kompasiana.com/kusumo/ice-breaker-jeda-pembelajaran-ketika-jenuh_552812caf17e61fb0e8b45cd Diakses 5 Desember 2017

<https://techno.okezone.com/read/2017/03/10/92/1638900/tips-cegah-anak-akses-konten-negatif-di-ponsel> Dikases 5 Desember 2017

- Ismanto, Y. & Franly, O. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di sma negeri 9 manado. *ejournal Keperawatan Volume* 3(2).
- Kron, M.D., & Massey, J.L., (1980). Social control and delinquent behavior: an examination of the elements of the social bond. *The Sociological Quarterly*, 5(1), 155-66
- Machmudah. (2017). Implementasi psikoedukasi toilet training melalui demostrasi video dan flash card terhadap peningkatan pengetahuan ibu dan kemampuan toilet training anak toddler di sekolah toddler harapan bunda. *Educational and Human Development Journal*. 02 (1).
- M.lle,. Chika & Oduma C.A ., (2013). Social problem of addicted use of information and comunication technology (ICT) among undergraduates student of Nigerian Universities. *African Enduactional Indices*. 5 (1).
- Mu'in, I. (2004). *Sosiologi untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Nuredah. (2016). Peran orang tua penanggulangan dampak negatif handphone pada anak. *skripsi*. Universitas Negeri Sunankalijaga, Yogyakarta.
- Santrock, J.W., & Yussen, S.R. (1992). *Child development*, 5 th ed. Dubuque,IA, Wn, C.Brown
- Side,. S ., Hardin & Tanrere M ., (2013). Penerapan metode diskusi Berkelanjutan pada mata pelajaran kimia untuk meningkatkan keasktifan dan hasil belajar siswa kelas XI ipa sma negeri 11 makasar . *Jornal Chemica*. 14,45-45
- Panji. (2014). Pentingnya pengawasan penggunaan gadget anak . Retrieved 1 Januari 2018, from <http://www.nurulfikri.co.id/index.php/artikel/item/334-pentingnya-pengawasan-pengunaan-gadget-anak>
- Permana, R. M. (2014). Pengaruh penggunaan internet, kontrol sosial, dan kontrol diri terhadap karakter siswa. *skripsi*.
- Walsh, J. (2010). *Psychoedication in mental health*. Chicago: Lyceum Books, Inc.



LEMBAR EVALUASI

Nama (Inisial/lengkap) :

Silahkan tuliskan reaksi dan komentar atau apa yang anda rasakan secara jujur. Hal ini akan membantu kami mengevaluasi kegiatan dan meningkatkan kegiatan yang akan datang. Anda diminta untuk memberikan penilaian terhadap acara atau kegiatan yang berlangsung maupun penilaian terhadap pemateri.

Berikan tanda (X) pada jawaban yang anda pilih !

1. Bagaimana penilaian anda mengenai tata ruangan dan kebersihan ruangan selama acara berlangsung ?
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Kurang
2. Bagaimana penilaian anda mengenai pemateri dalam menyampaikan materinya?
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Kurang
3. Bagaimana materi yang disampaikan, apakah Anda dapat memahami materi tersebut ?
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Kurang
4. Bagaimana penilaian anda mengenai suasana selama acara berlangsung ?

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Cukup
- d. Kurang



5. Apa yang harus dilakukan oleh pemateri, agar acara dapat terlaksana dengan lebih baik?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



LAMPIRAN 2

SKALA PENELITIAN



SKALA KONTROL SOSIAL

(Skala Kontrol Orang Tua)

Nama (Inisial) :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Jumlah Anak : 1 / 2 / 3 / 4 / 5 /

(Lingkari salah satu, apabila lebih dari 5, maka isi di bagian)

Usia Anak ke- : (1)..... / (2)..... / (3)..... / (4)..... / (5)..... /

Anak saya memiliki HP sendiri : Ya / Tidak (Lingkari salah satu)

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan penilaian pada pernyataan dibawah ini dengan benar dan sungguh-sungguh
 2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang Anda anggap benar
 3. Keterangan jawaban →
SL : Selalu
SR : Sering
KD : Kadang-kadang
TP : Tidak Pernah
-
-

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya turut memeriksa penggunaan <i>gadget</i> pada anak				
2	Saya mendampingi anak dalam menggunakan <i>gadget</i>				
3	Saya memberikan contoh perilaku penggunaan <i>gadget</i> yang baik pada anak				
4	Saya memberikan waktu khusus untuk anak dalam menggunakan <i>gadget</i>				

5	Saya menyita <i>gadget</i> anak saya ketika anak sering bermain gadget daripada belajar				
6	Saya memberitahu hal apa saja yang boleh diakses anak melalui <i>gadget</i>				
7	Saya menjelaskan dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan kepada anak				
8	Saya memberitahukan dampak <i>negatif</i> dari mengakses situs dan aplikasi yang tidak sesuai dengan umur anak				
9	Saya memberi teguran kepada anak ketika menggunakan <i>gadget</i> dalam waktu yang lama				
10	Saya mencari tahu fungsi dan aplikasi yang digunakan anak saya				
11	Saya mencari tahu apa saja yang dilakukan anak saya dalam menggunakan gadget				
12	Saya menjelaskan dampak penggunaan <i>gadget</i> yang terlalu lama				
13	Saya memberikan gadget kepada anak ketika anak telah menyelesaikan tugasnya				
14	Saya memberikan pujian untuk anak saya ketika mematuhi peraturan dalam menggunakan <i>gadget</i>				
15	Saya menasehati anak saya ketika melanggar peraturan atau menyalahgunakan <i>gadget</i>				
16	Saya tidak peduli dengan apapun yang dilakukan anak dengan <i>gadget</i> yang dimiliki				
17	Saya mengarahkan anak saya untuk berintraksi dengan teman sebaya dari pada bermain <i>gadget</i>				
18	Saya meluangkan waktu bersama anak agar anak tidak sibuk bermain <i>gadget</i> sendiri				
19	Saya hanya memperbolehkan anak saya menggunakan <i>gadget</i> ketika bersama dengan orang tua				
20	Saya dan anak saya mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama dalam penggunaan <i>gadget</i>				
21	Saya bernegosiasi dengan anak dalam membuat peraturan penggunaan <i>gadget</i>				

LAMPIRAN 3

BLUEPRINT



BLUEPRINT SKALA

(Kontrol Sosial Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Anak)

Variabel : Kontrol Sosial Orang tua

Kontrol sosial adalah segala proses baik direncanakan maupun tidak direncanakan, yang bersifat mendidik, mengajak, bahkan memaksa, suatu individu agar mematuhi aturan-aturan dan nilai – nilai sosial yang berlaku. Mengacu pada teori *involvement* Booth, Farrell, & Varano(2008), terdapat empat elemen dari bentuk kontrol sosial, yaitu *attachment* atau kelekatan, *commitment* atau komitmen, *involvement* atau keterlibatan, dan *belief* atau keyakinan.

Dimensi	Pernyataan		Jenis Pernyataan		Skor Validitas (0,344-0,853)
			Fav	Un-fav	
Attachment atau Kelekatan	2	Saya mendampingi anak dalam menggunakan <i>gadget</i>	√		0,791
	8	Saya menjelaskan dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan kepada anak	√		0,825
	9	Saya memberitahu dampak negatif dari mengakses situs aplikasi yang tidak sesuai dengan umur anak	√		0,630
	13	Saya menjelaskan penggunaan <i>gadget</i> yang terlalu lama	√		0,817
	16	Saya menasehati anak saya ketika melanggar peraturan atau menyalahgunakan <i>gadget</i>	√		0,744
	18	Saya mengarahkan anak saya untuk berintraksi dengan teman sebaya dari pada bermain <i>gadget</i>	√		0,673
	19	Saya meluangkan waktu bersama anak agar anak tidak sibuk bermain <i>gadget</i> sendiri	√		0,682
Commitment atau Komitmen	5	Saya memberikan waktu khusus untuk anak dalam menggunakan <i>gadget</i>	√		0,453
	6	Saya menyita <i>gadget</i> anak saya ketika anak sering bermian <i>gadget</i> daripada belajar	√		0,649
	10	Saya memberi teguran kepada anak ketika menggunakan <i>gadget</i> dalam waktu yang lama	√		0,758
	14	Saya memberikan <i>gadget</i> kepada anak ketika anak telah menyelesaikan tugasnya	√		0,344

	20	Saya hanya memperbolehkan anak saya menggunakan <i>gadget</i> ketika bersama dengan orang tua	√		0,707
<i>Involvement atau Keterlibatan</i>	1	Saya turut memeriksa penggunaan <i>gadget</i> pada anak	√		0,792
	3	Saya menyuruh anak untuk tidak bermain <i>gadget</i> ketika anak sedang belajar		√	-0,650
	4	Saya memberikan contoh perilaku penggunaan <i>gadget</i> yang baik pada anak	√		0,648
	7	Saya memberitahu hal apa saja yang boleh diakses anak melalui <i>gadget</i>	√		0,734
	11	Saya mencari tahu fungsi dan aplikasi yang digunakan anak saya	√		0,638
	12	Saya mencari tahu apa saja yang dilakukan anak saya dalam menggunakan <i>gadget</i>			0,690
<i>Belief atau Keyakinan</i>	15	Saya memberikan pujian untuk anak saya ketika mematuhi peraturan dalam menggunakan <i>gadget</i>	√		0,707
	17	Saya tidak peduli dengan apapun yang dilakukan anak dengan <i>gadget</i> yang dimiliki		√	0,553
	21	Saya dan anak saya mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama dalam penggunaan <i>gadget</i>	√		0,811
	22	Saya percaya anak tidak membuka konten negatif ketika menggunakan <i>gadget</i>		√	-0,080
	23	Saya memberikan kepercayaan kepada anak dalam menggunakan <i>gadget</i>		√	0,291
	24	Saya bernegosiasi dengan anak dalam membuat peraturan penggunaan <i>gadget</i>	√		0,676

Nilai *Cronbach's Alpha* 0,949 > 0,6 yang berarti item-item dapat dikatakan Reliabel. Sedangkan item-item dikatakan Valid ketika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > 0,3. Dari data diatas semua item valid.

LAMPIRAN 4
HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS
SKALA KONTROL SOSIAL



UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

UJI PERTAMA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.929	.926	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	66.93	159.589	.795	.812	.923
VAR00002	67.47	159.880	.714	.714	.924
VAR00003	68.90	192.431	-.650	.702	.941
VAR00004	67.12	164.274	.625	.630	.926
VAR00005	67.18	166.695	.451	.616	.929
VAR00006	67.08	161.840	.655	.728	.925
VAR00007	66.93	163.690	.709	.757	.925
VAR00008	67.03	159.999	.818	.835	.923
VAR00009	67.00	166.373	.614	.738	.926
VAR00010	66.78	164.579	.763	.772	.924
VAR00011	67.17	162.582	.636	.802	.926
VAR00012	67.15	162.333	.692	.821	.925
VAR00013	66.92	162.451	.825	.862	.923
VAR00014	67.83	170.921	.326	.437	.931
VAR00015	67.15	162.808	.700	.711	.925
VAR00016	66.95	163.675	.731	.792	.924
VAR00017	66.48	173.339	.533	.522	.928
VAR00018	66.87	165.812	.666	.727	.925
VAR00019	67.12	165.291	.690	.683	.925
VAR00020	67.58	159.773	.713	.683	.924
VAR00021	67.35	160.570	.804	.769	.923
VAR00022	68.72	181.291	-.080	.497	.935
VAR00023	68.30	172.010	.314	.501	.931
VAR00024	67.35	162.231	.659	.695	.925

UJI KEDUA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.947	.949	22

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	64.08	172.281	.794	.800	.942
VAR00002	64.62	172.444	.719	.713	.944
VAR00004	64.27	176.741	.641	.598	.945
VAR00005	64.33	179.345	.463	.573	.948
VAR00006	64.23	174.521	.658	.709	.945
VAR00007	64.08	176.044	.731	.738	.944
VAR00008	64.18	172.559	.823	.834	.942
VAR00009	64.15	178.977	.630	.725	.945
VAR00010	63.93	177.453	.763	.766	.943
VAR00011	64.32	175.508	.631	.793	.945
VAR00012	64.30	175.231	.688	.805	.944
VAR00013	64.07	175.385	.818	.856	.943
VAR00014	64.98	183.813	.336	.429	.949
VAR00015	64.30	175.637	.700	.709	.944
VAR00016	64.10	176.295	.742	.778	.943
VAR00017	63.63	186.372	.546	.509	.946
VAR00018	64.02	178.491	.678	.718	.944
VAR00019	64.27	178.267	.687	.679	.944
VAR00020	64.73	172.640	.706	.681	.944
VAR00021	64.50	173.203	.808	.766	.942
VAR00023	65.45	185.709	.291	.340	.949
VAR00024	64.50	174.966	.662	.689	.945

UJI KETIGA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.949	.952	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	62.15	164.842	.792	.796	.945
VAR00002	62.68	164.898	.721	.707	.946
VAR00004	62.33	168.972	.648	.595	.947
VAR00005	62.40	171.939	.453	.572	.951
VAR00006	62.30	167.197	.649	.698	.947
VAR00007	62.15	168.401	.734	.736	.946
VAR00008	62.25	165.004	.825	.832	.945
VAR00009	62.22	171.325	.630	.724	.948
VAR00010	62.00	169.932	.758	.766	.946
VAR00011	62.38	168.003	.628	.793	.948
VAR00012	62.37	167.592	.690	.805	.947
VAR00013	62.13	167.846	.817	.853	.945
VAR00014	63.05	175.845	.344	.425	.952
VAR00015	62.37	167.897	.707	.700	.946
VAR00016	62.17	168.650	.744	.778	.946
VAR00017	61.70	178.485	.553	.504	.949
VAR00018	62.08	170.959	.673	.712	.947
VAR00019	62.33	170.734	.682	.674	.947
VAR00020	62.80	165.112	.707	.676	.947
VAR00021	62.57	165.606	.811	.759	.945
VAR00024	62.57	167.029	.676	.661	.947

Nilai *Cronbach's Alpha* 0,949 > 0,6 yang berarti item-item dapat dikatakan Reliabel. Sedangkan item-item dikatakan Valid ketika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > 0,3. Dari data diatas semua item valid.

LAMPIRAN 5
SKOR *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*



Kategorisasi Skala Kontrol Sosial

Skor Skala Kontrol Sosial	Kategori
≥ 77	Tinggi
54 – 76	Sedang
< 54	Rendah

Skor Skala Kontrol Sosial Kelompok Eksperimen

Subjek	Pre Test	Kategori	Post Test	Kategori
1	68	Sedang	78	Tinggi
2	71	Sedang	76	Sedang
3	69	Sedang	82	Tinggi
4	64	Sedang	80	Tinggi
5	57	Sedang	65	Sedang
6	66	Sedang	81	Tinggi
7	71	Sedang	82	Tinggi
8	58	Sedang	75	Sedang
9	56	Sedang	70	Sedang
10	64	Sedang	76	Sedang
11	47	Rendah	76	Sedang
12	38	Rendah	59	Sedang

Skor Skala Kontrol Sosial Kelompok Kontrol

Subjek	Pre Test	Kategori	Post Test	Kategori
1	75	Sedang	75	Sedang
2	51	Rendah	52	Rendah
3	70	Sedang	70	Sedang
4	61	Sedang	68	Sedang
5	68	Sedang	68	Sedang
6	61	Sedang	62	Tinggi
7	43	Rendah	40	Rendah
8	68	Sedang	66	Sedang
9	65	Sedang	60	Sedang
10	71	Sedang	70	Sedang
11	63	Sedang	60	Sedang
12	63	Sedang	60	Sedang

Kelompok Eksperimen

Pres Test

subjek 1	3	2	2	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	2	2	4	4	2	4	4	4	68
subjek 2	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	71
subjek 3	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	69
subjek 4	3	2	2	2	4	2	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	64
subjek 5	2	2	2	1	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	3	3	3	2	1	2	4	57
subjek 6	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	1	4	2	4	4	4	66
subjek 7	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	3	1	71
subjek 8	4	4	4	1	4	2	2	3	3	4	2	3	2	1	4	3	3	3	1	2	3	58
subjek 9	4	4	4	2	4	2	3	2	4	3	2	3	1	3	2	4	3	1	1	2	2	56
subjek 10	2	1	2	2	4	2	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	64
subjek 11	4	4	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	1	2	2	1	1	2	47
subjek 12	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	38

Post Test

Subjek 1	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	78
Subjek 2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	76
Subjek 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	82
Subjek 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	80
Subjek 5	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	65
Subjek 6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	81
Subjek 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	82
Subjek 8	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	75
Subjek 9	3	2	2	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	70
Subjek 10	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	4	4	76
Subjek 11	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	76
Subjek 12	4	2	3	4	2	4	3	4	2	3	2	2	2	1	2	3	3	4	2	3	4	59

Kelompok Kontrol

Pre Test

Subjek 1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	1	4	4	3	4	4	75
subjek 2	3	2	2	1	2	4	3	3	4	1	3	3	1	4	4	1	1	3	1	4	1	51
subjek 3	4	4	3	2	1	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	70
subjek 4	2	2	4	2	1	4	4	4	4	3	3	4	1	1	3	4	4	3	1	4	3	61
subjek 5	4	4	3	2	1	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	3	2	4	3	68
subjek 6	2	2	4	2	1	4	4	4	4	3	3	4	1	1	3	4	4	3	1	4	3	61
subjek 7	1	1	1	1	2	4	3	3	4	1	1	4	2	3	2	2	4	1	1	1	1	43
subjek 8	4	3	3	2	1	4	2	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	68
subjek 9	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	65
subjek 10	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	4	71
subjek 11	2	2	2	4	2	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4	2	4	3	63
subjek 12	3	2	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	1	3	4	1	3	4	2	2	2	63

Post Test

Subjek 1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	75
Subjek 2	2	1	2	1	2	2	4	3	4	1	2	4	2	2	3	4	2	2	1	4	4	52
Subjek 3	4	4	4	1	4	2	4	4	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	70
Subjek 4	4	3	4	2	1	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	68
Subjek 5	4	4	1	4	4	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	1	2	1	65
Subjek 6	4	4	4	4	2	4	1	2	4	4	4	3	4	2	3	3	1	2	1	2	4	62
Subjek 7	2	1	1	1	2	3	2	1	2	3	3	3	2	2	3	1	3	1	2	1	1	40
Subjek 8	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	1	3	4	4	3	3	1	2	3	66
Subjek 9	4	2	2	1	1	2	4	3	2	3	2	4	3	4	3	3	1	4	4	4	4	60
Subjek 10	4	2	1	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	70
Subjek 11	4	2	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	3	4	4	4	4	60
Subjek 12	2	1	2	1	1	3	3	4	4	2	4	3	2	2	4	4	2	4	4	4	4	60

LAMPIRAN 6
Hasil Analisis Uji *Mann Whitney*
dan *Wilcoxon*



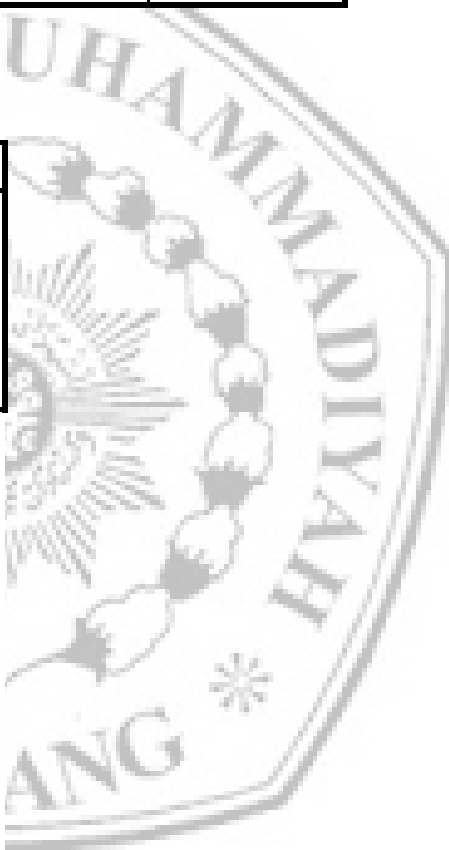
Mann-Whitney Test

Ranks				
	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
hasil pretest	eksperimen	12	11,83	142,00
	kontrol	12	13,17	158,00
	Total	24		

Test Statistics ^a	
	hasil pretest
Mann-Whitney U	64,000
Wilcoxon W	142,000
Z	-,463
Asymp. Sig. (2-tailed)	,643
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,671 ^b

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.



Wilcoxon Signed Ranks Test

Kelompok eksperimen

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	12 ^b	6,50	78,00
	Ties	0 ^c		
	Total	12		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-3,062 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Wilcoxon Signed Ranks Test

Kelompok kontrol

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	6 ^a	5,33	32,00
	Positive Ranks	3 ^b	4,33	13,00
	Ties	3 ^c		
	Total	12		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics^a

	posttest - pretest
Z	-1,133 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,257

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Mann-Whitney Test

Ranks

	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
hasil	pretest	12	18,42	221,00
	posttest	12	6,58	79,00
	Total	24		

Test Statistics^a

	hasil
Mann-Whitney U	1,000
Wilcoxon W	79,000
Z	-4,109
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.

LAMPIRAN 7

DOKUMENTASI



Kegiatan Pelaksanaan Intervensi Psikoedukasi dan *Mind Mapping*



Kegiatan Try out Modul di RW 03 Kelurahan Blimbing Kota Malang



LAMPIRAN 8
SURAT IJIN PENELITIAN

